+ 16 SEITEN EXTRA!
Watch Dogs Secrets u. v. m.

Steam-Report
Ist Valve unschlagbar?

Grid Autosport
Rennsimulation im Test

PC Games

Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

VOLLVERSION DUNGEONS

Baut euren eigenen Dungeon und lockt Helden in die Falle: „Game of the Year"-Edition mit allen Updates und DLCs – erstmals auf Heft-DVD!

+ 2 DVDs
- 40 HD-Videos
- 3 Stunden Laufzeit!

FAR CRY 4

Erstmals gespielt: Himalaya als Spielwelt, nützliche Elefanten, neuer Fiesling!

E3-HIGHLIGHTS: ALLE PC-NEUHEITEN AUF 40 SEITEN!

Assassin's Creed: Unity

Neuer Koop-Modus: Nettes Gimmick oder französische Revolution?

The Witcher 3

Unglaubliche Grafikqualität: Dieses Rollenspiel setzt Maßstäbe!

Grand Theft Auto 5

Endlich offiziell für PC angekündigt – und es kommt bereits im Herbst!

USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 263
07/14 | € 5,99
www.pcgames.de

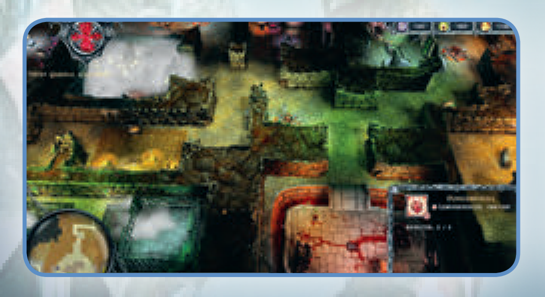
Österreich € 6,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 70,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,90; Holland, Belgien, Luxemburg € 7,00; Griechenland € 9,00

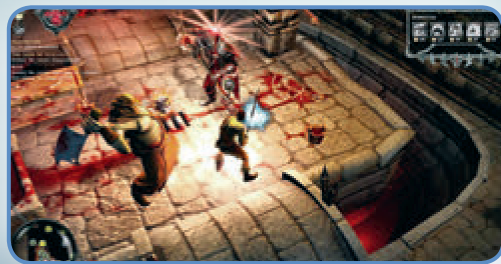
25 JAHRE computec MEDIA – LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

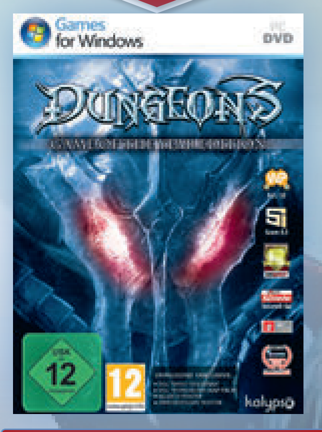


… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







VOLLVERSION: DUNGEONS – GAME OF THE YEAR EDITION

Dungeons ist ein Aufbau-Strategiespiel, das dem ehrwürdigen *Dungeon Keeper* ähnelt. Als Fürst der Dunkelheit findet ihr euch in vorgegebenen Dungeons wieder, die darauf warten, von euch erkundet und ausgebaut zu werden. Stattet eure Höhle mit neuen Räumen, Fallen und Dekorationselementen aus und schnappt euch dann die Helden, die versuchen, in euren Dungeon einzudringen und sich an euren Schätzen zu bereichern. Werft sie in den Kerker, foltert sie und schnappt euch ihre Seelenenergie. Habt ihr das Zeug, um zum unangefochtenen Dungeon Master der Unterwelt aufzusteigen? Unsere „Game of the Year Edition" von *Dungeons* enthält neben dem Hauptspiel die beiden erschienenen DLCs, 37 Karten in fünf verschiedenen Spielmodi sowie den erst mit dem späteren Add-on *The Dark Lord* eingeführten Piñata-Spielmodus.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Nach der Installation des Spiels müsst ihr die Seriennummer des Spiels in den Kalypso-Launcher eingeben und das Spiel einmalig online aktivieren. Danach ist es auch offline spielbar. Wenn ihr noch kein Kalypso-Konto besitzt, könnt ihr schnell und kostenlos eines erstellen. Die Seriennummer des Spiels erhaltet ihr durch **Umwandlung der Nummer von der Codekarte*** im Heft.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7/Vista/XP SP 2, 2 GHz Dual-Core-CPU, 2 GB RAM, 2 GB Festplattenspeicherplatz, Grafikkarte mit 256 MB und Shader Model 3.0 sowie DirectX 9.0c
Empfohlen: 2,6 GHz Dual-Core-CPU, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB (NVIDIA GeForce ab Serie 9 bzw. ATI ab Serie 4)



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Schwarzhumorige Aufbau-Strategie à la *Dungeon Keeper*
- Game of the Year Edition. Enthält das Hauptspiel, beide DLCs und alle bisher erschienenen Patches
- Einzelspieler-Kampagne mit 18 Missionen
- Abwechslungsreiches Missions- und Charakterdesign
- Zahlreiche Ausstattungsgegenstände für die Dungeons
- Variation der Monster und Gegner durch Aufteilung in Ebenen
- Zehn Heldenklassen
- 15 Monsterarten
- Fünf Spielmodi (inklusive dem Piñata-Spielmodus des Add-ons)
- Charakterwerte und Zaubersprüche können aufgelevelt werden
- Komplett in Deutsch

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Dungeons: Game of the Year Edition

VIDEOS (TEST)
- Dynasty Warriors 8: Xtreme Legends Complete Edition · Murdered: Soul Suspect · The Fall
- The Incredible Adventures of Van Helsing 2
- Transistor

VIDEOS (VORSCHAU)
- Alien: Isolation · Dreadnought · Grid Autosport
- Mittelerde: Mordors Schatten
- Spintires
- Star Citizen
- The Evil Within

VIDEOS (MAGAZIN)
- Evolve: Neue Jäger und neues Gameplay
- Homefront: The Revolution – Interview
- Meisterwerke: Conflict: Freespace – The Great War
- Rossis Welt: Folge 69
- Star Citizen: Warum zahlt man 1.500 US-$ für ein Spiel?
- Vollversion: Dungeons – Game of the Year Edition

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.0.6)



INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (VORSCHAU)
- Battlefield: Hardline
- Evolve

VIDEOS (MAGAZIN)
- DayZ: Faszination
- Historie der Fußballspiele – Teil 2
- Kulturelle Zensur in Computerspielen
- Project Cars
- Watch Dogs: Chicago im Zeitraffer
- Watch Dogs: Die Technik der PC-Version
- Watch Dogs: Vergleich: E3-Trailer mit PC-Version
- Wolfenstein: Grafikvergleich
- World of Tanks: Team HP Pool Bar-Mod
- World of Tanks: XVM-Mod

VIDEOS (TRAILER)
- Armored Warfare
- Batman: Arkham Knight
- Final Fantasy 3
- Homefront: The Revolution
- Mittelerde: Mordors Schatten
- Mortal Kombat X
- Moto GP 14
- Northern Shadow
- Spintires: Offroad Truck-Simulator
- The Witcher 3: Wild Hunt

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.0.6)

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer Vollversion *Dungeons – Game of the Year Edition* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

EDITORIAL


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Das Beste aus L.A.

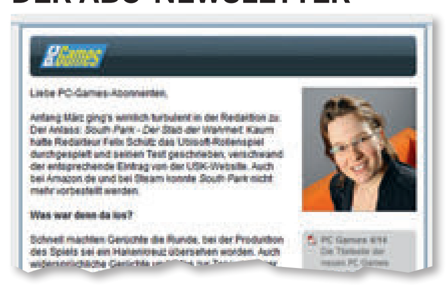
DIENSTAG | 3. Juni 2014
Eine Woche zuvor: Anruf von Yager, den Machern des kontrovers diskutierten Shooters *Spec Ops: The Line*: „Habt ihr Lust, euch unser neues Spiel anzuschauen? Noch vor der E3? Bei uns in Berlin?" – Na, und wie! *Dreadnought* heißt das außergewöhnliche Action-Spiel, Details und erste Bilder gibt es auf Seite 28. Ein zweites Yager-Team entwickelt übrigens parallel den Zombie-Shooter *Dead Island 2*, der auf der E3 Premiere feiern wird.

SAMSTAG | 7. Juni 2014
Abflug für unsere E3-Delegation: Redakteure und Video-Team düsen nach Los Angeles, um in den kommenden Tagen auf pcgames.de über alle Neuheiten der Spielemesse zu berichten. Parallel dazu sichten wir in der Redaktion alle Meldungen, Screenshots und Trailer und entscheiden, welche der vielen Neuheiten ins Heft kommen. Das meiste war natürlich zu erwarten – ein neues *Far Cry*, ein neues *FIFA*, ein neues *Call of Duty*. Größte Überraschung (zumindest für Pessimisten, die schon nicht mehr daran geglaubt haben): *GTA 5* kommt! Für PC. Schon in wenigen Monaten. Gute Nachricht für Spielefans in Deutschland: Was in Los Angeles im Juni angekündigt oder präsentiert wird, ist im August meist schon für jedermann spielbar – und zwar auf der Gamescom in Köln. Das wird sicher auch diesmal wieder so sein.

DONNERSTAG | 12. Juni 2014
Wer sonst eher Kaliber wie *Watch Dogs*, *Battlefield* oder *Skyrim* gewohnt ist, wird vermutlich gelangweilt abwinken, sobald es um ein neues *Sims*-Spiel geht. „Das spielen doch eh nur 14-Jährige und Hausfrauen …", ist dann allenthalben zu hören. Wir haben dann doch die Gelegenheit genutzt und unseren US-Korrespondenten Roland Austinat losgeschickt, sich die neueste Version der Aufbau-Strategie-Rollenspiel-Simulation im Electronic-Arts-Hauptquartier anzusehen – und er war positiv überrascht, an wie vielen Stellen die Maxis-Entwickler schrauben (siehe Vorschau ab Seite 44). Für den Besuch musste Roland nicht weit reisen: Von seinem Wohnort San Francisco aus sind es nur knapp 40 Kilometer bis zu EA nach Redwood City.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht euch
euer PC-Games-Team

DER ABO-NEWSLETTER


Liebe PC-Games-Abonnenten,
Was war denn da los?

Immer wieder erreichen uns E-Mails mit der Frage: Wie kann ich mich eigentlich für den PC-Games-Abonnenten-Newsletter anmelden? Das ist ganz einfach: Name, Anschrift und Abonummer (steht unter anderem auf dem Adressetikett des Abo-Hefts) an computec@dpv.de – und schon bekommt ihr von uns exklusive Infos direkt aus der Redaktion in euer Postfach. Das lohnt sich aus mehreren Gründen: Erstens liefert der Abo-Newsletter regelmäßig Vorab-Infos zur kommenden Ausgabe. Und zweitens gibt es Aktionen, Gewinnspiele, Beta-Key-Aktionen und Umfragen, die exklusiv den Abonnenten vorbehalten sind.

SO ERREICHT IHR UNS:




Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcg_de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

SO GEHT EVOLUTION.

Samsung S27D390H LED

Samsung S24D391HL LED

Samsung S27D590P LED

Samsung U28D590D LED

Samsung UHD MONITOR

Ultra High Definition 4K

Von scharf bis ultrascharf: Entdecken Sie die neuen Monitore von Samsung.

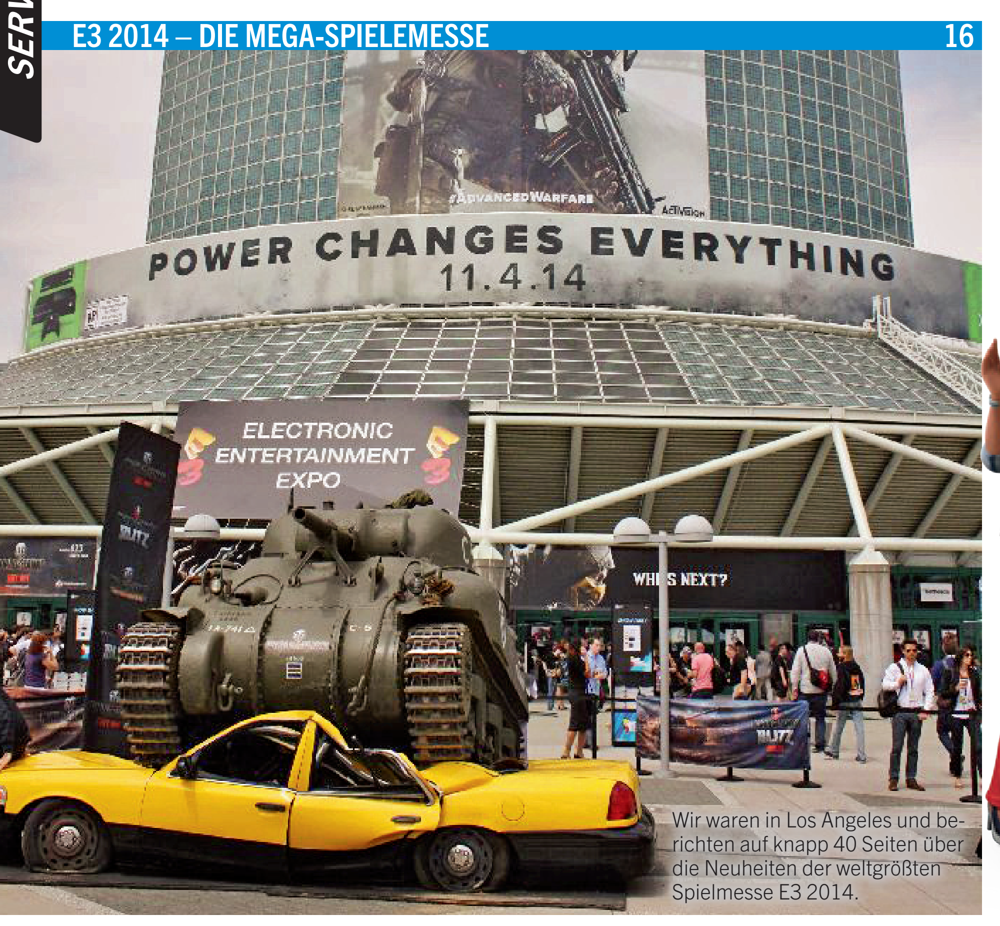
Faszinierend innovativ, beeindruckend leistungsstark und in frischem Design – so präsentiert sich das neue Monitor-Line-up von Samsung. Ein absolutes Highlight unter den neuen Modellen: Samsungs erster UHD-Monitor der Serie UD590 (659 € UVP), der Ihnen mit seiner ultrabrillanten Auflösung, der Darstellung von über einer Milliarde Farben und einer extraschnellen Reaktionszeit von nur 1 ms ein völlig neues Seherlebnis bietet. Eine Vielzahl neuer Features, darunter die Game-Mode-Funktion, die auf Knopfdruck dunkle oder verschwommene Bilder aus PC-Spielen hell und klar werden lässt, runden Ihr Multimedia-Erlebnis mit den neuen Samsung Monitoren gelungen ab. Wagen Sie den nächsten Schritt!

Mehr Informationen finden Sie hier:





INHALT 07/14



Wir waren in Los Angeles und berichten auf knapp 40 Seiten über die Neuheiten der weltgrößten Spielmesse E3 2014.





AKTUELLES

EXTENDED

SERVICE

HARDWARE



DIE SPIELEMESSE IM ÜBERBLICK

E3-SPECIALS AB SEITE 16

ACTIONSPIELE AB SEITE 20

ROLLENSPIELE AB SEITE 40

ADVENTURES SEITE 50

SPORT- UND RENNSPIELE SEITE 51

WEITERE E3-HIGHLIGHTS AB SEITE 52

MAGAZIN



TEST

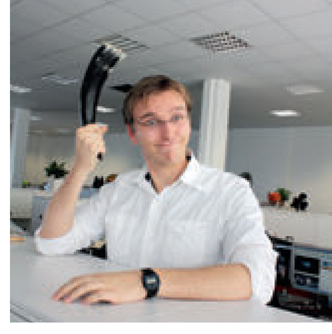
SPIELE IN DIESER AUSGABE



„Die neuen Marketingmethoden, Teil 1: Die geballte PR-Offensive“

Früher konnten wir nach der Ankündigung eines großen Titels fest damit rechnen, dass man uns die nächsten zwei Jahre mit kleineren und auch mal größeren Info-Häppchen versorgt, bis das jeweilige Spiel dann endlich in die Ladenregale kam. Heute hat sich der Trend offensichtlich gewandelt. Statt vieler kleiner Fakten, die über einen langen Zeitraum verteilt werden, ziehen Publisher wie EA nun ihre gesamte Marketingkampagne innerhalb eines halben Jahres durch – siehe *Battlefield: Hardline*. Oder wenn es doch mal ein wenig länger mit der Entwicklung dauert, reichen auch Lebenszeichen in Form von nichtssagenden Teaser-Videos – wie etwa im Fall von *Doom 4*. Ich finde diesen Trend gut, denn dann freue ich mich nicht so oft umsonst auf Features eines Spiels, die es dann am Ende doch nicht in die endgültige Version schaffen.

HORN DES MONATS*
PETER BATGHE



Ob unser fleißiger Redakteur Peter insgeheim unsere Druckkosten senken wollte oder Loriot-Fan ist, wissen wir nicht genau. Jedenfalls schrieb Peter in seinem *Van Helsing 2*-Test darüber, dass die Kämpfe über „Wums“ verfügen müssen – frei nach dem Motto: „Mehrzahl von Wum? Wums!“. Damit bekommt er den Horn des Monats verpasst – mit ordentlich viel Wumms!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

STAR CITIZEN
Endlich fliegen!

Fans des Weltraumspektakels aus der Feder von Entwicklerlegende Chris Roberts mussten sich in Geduld üben. Das den Backern versprochene Dogfight-Modul namens Arena Commander wurde mehrmals verschoben, doch seit dem 4. Juni ist es endlich da! Wir haben uns in die grafisch wunderhübschen Weltraumkämpfe gestürzt und können euch sagen, dass trotz der optischen Opulenz die Hardware-Anforderungen noch einigermaßen passabel sind – CryEngine 3 sei Dank! So kann man bereits mit einer Radeon HD 7950 beziehungsweise Geforce GTX 760 die Dogfights von *Star Citizen* mit den maximalen Einstellungen flüssig spielen, wobei ein flotter Prozessor mit besser mehr als vier Kernen und acht Gigabyte RAM ebenfalls vonnöten sind. Auffällig war übrigens, dass man bei der Steuerung lieber auf einen Joystick setzen sollte – die Bedienung mit Maus und Tastatur fällt so träge aus, dass man kaum Chancen in den Dogfights hat. Zur Not könnt ihr auch auf ein Gamepad zurückgreifen, allerdings stören hier doppelt belegte Tasten die Kämpfe ein wenig. Kurz vor der E3 gab Chris Roberts zudem bekannt, dass die Summe an gespendeten Geldern bereits die sagenhafte Marke von über 45 Millionen US-Dollar erreicht hat. Mit einem Release von *Star Citizen* sollte man trotzdem nicht vor 2016 rechnen. ❏

Info: www.robertsspaceindustries.com.com

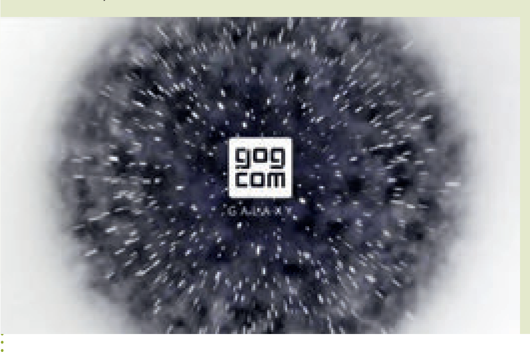




Grafisch ist *Star Citizen* über jeden Zweifel erhaben. Zum Glück sind die Hardware-Anforderungen nicht so immens wie gedacht.

GOG GALAXY
Optionale Steam-Alternative

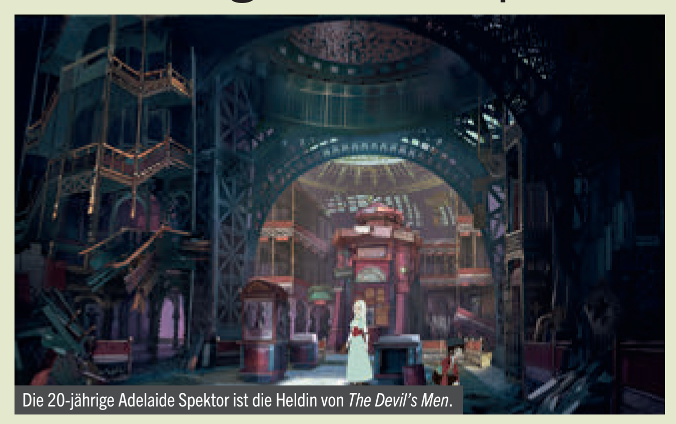
Das Online-Spieleportal Gog.com genießt unter PC-Spielern ein hohes Ansehen (mehr zum Thema in unserem Download-Portale-Report ab Seite 80). Kein Wunder, denn die Download-Plattform bietet alle Titel DRM-frei an und verzichtet somit auf von Uplay oder Steam bekannte Kopierschutzmechaniken, die eine Online-Aktivierung der Spiele erfordern. Mit Gog Galaxy wird der Dienstleister nun allen seinen Kunden eine Gratis-Software anbieten, die Funktionen wie Erfolge, ein Chatsystem und automatische Updates ermöglicht. Zudem unterstützt die App auch Crossplay, wodurch man selbst dann mit Leuten zusammenspielen kann, wenn sie ihre Spiele bei Steam erworben haben. Das Beste ist, dass Gog Galaxy optional sein wird – wer auf die Features verzichten möchte, kann weiterhin die über Gog.com gekauften Titel ohne das Programm starten. Ein genauer Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt, die Software soll jedoch bereits in diesem Jahr erhältlich sein. ❏



Info: www.gog.com

THE DEVIL'S MEN

Daedalic goes Steampunk



Die 20-jährige Adelaide Spektor ist die Heldin von *The Devil's Men*.

Der Hamburger Entwickler Daedalic Entertainment hat auf der E3 das Adventure *The Devil's Men* angekündigt. Das Spiel mit Steampunk-Setting soll im Frühjahr 2015 erscheinen und sich dabei vor allem durch alternative Story-Verläufe auszeichnen. Mit euren Entscheidungen und Aktionen nehmt ihr aktiven Einfluss auf den Verlauf der Handlung und solltet euch daher gut überlegen, welchen Weg ihr zur Lösung eines Rätsels einschlagt. Für die Geschichte von *The Devil's Men* zeichnet Autor Kevin Mentz verantwortlich, der bereits das Fantasy-Adventure *Memoria* zum Leben erweckte. Die Story in aller Kürze: In einem verschlafenen Küstenstädtchen im England des Jahres 1871 hält eine mysteriöse Mordserie die Bewohner in Atem. Nun liegt es an der 20-jährigen Adelaide Spektor, die Verbrechen aufzuklären und zudem ihren Vater wiederzufinden. ❑

Info: www.daedalic.de

DIESELSTÖRMERS

Mittelalter mit Benzin

Nach dem ziemlich erfolgreichen *Giana Sisters: Twisted Dreams* hatte das Offenburger Entwicklerstudio Black Forest mit einer weiteren Kickstarter-Kampagne sein Glück versucht. Doch nur 72.000 der veranschlagten 500.000 US-Dollar kamen für das Projekt *Ravensdale* zusammen. Nun, ein halbes Jahr später, konnte sich eine stark überarbeite Version des Spiels unter einem anderen Namen die Finanzierung sichern. *Dieselstörmers* soll ein Shooter im Stile von *Turrican* werden, der jedoch auf eine Koop-Komponente setzt. In der mitteralterlichen Stadt Ravensdale liefern sich bis zu vier Spieler gleichzeitig Gefechte mit blutrünstigen Orks. Eine Besonderheit des Spiels ist, dass ihr eure Waffen selbst aus verschiedenen Bauteilen zusammensetzen könnt. Eine Early-Access-Version soll demnächst über Steam erhältlich sein. ❑

Info: www.dieselstormers.com



Bis zu vier Spieler können gemeinsam gegen die Orks in Dieselstörmers kämpfen.

R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKE

SKYFORGE

Die *Allods Online*-Macher arbeiten mit Obsidian Entertainment (*Southpark: Der Stab der Wahrheit*) an einem neuen Online-Rollenspiel mit Science-Fiction-Setting. Auf der Webseite sf.my.com/ kann man sich für die Closed-Beta anmelden.

Info: http://sf.my.com

XBOX-ONE-CONTROLLER FÜR PC

Schon vor längerer Zeit hatte Microsoft versprochen, den Xbox-One-Controller PC-kompatibel zu machen. Nun kann man sich die Windows-Treiber auf www.majornelson.com herunterladen. Zusätzlich ist noch ein passendes USB-Kabel nötig.

Info: http://www.majornelson.com

EA SCHLIESST STUDIO

Nach dem katastrophalen iOS-Titel *Dungeon Keeper* hat Electronic Arts das renommierte Studio Mythic Entertainment geschlossen. Das Studio wurde 1995 gegründet und war vor allem für das Online-Rollenspiel *Dark Age of Camelot* bekannt.

Info: http://www.mythicentertainment.com

STEAM MACHINES ERST 2015

Für die Optimierung der drahtlosen Controller für die Steam Machines braucht Valve ein wenig länger als gedacht. Die Entwickler rechnen nun mit einem Veröffentlichungszeitraum im Jahr 2015 und nicht mehr wie geplant noch in diesem Jahr.

Info: http://www.steampowered.com

FIRE

Ein weiteres Adventure von Daedalic Entertainment wurde auf der E3 angekündigt. In *Fire* schlüpft ihr in die Haut des tollpatschigen Neandertalers Ungh und sollt eurem Stamm neues Feuer beschaffen. Das Spiel erscheint im vierten Quartal 2014.

Info: http://www.daedalic.de/de/game/fire

MOTOGP 14

Knapp an einem Test vorbeigerauscht

Am 20. Juni ist *MotoGP 14* erschienen, leider ein wenig zu spät für einen ausführlichen Test in dieser Ausgabe. Wir konnten uns aber von den Qualitäten der Motorradsimulation kurz vor Redaktionsschluss überzeugen und finden, dass die optischen Unterschiede zum Vorgänger trotz neuer „Next-Gen-tauglicher" Grafik-Engine nicht sehr stark sind. Doch auf der Feature-Seite hat *MotoGP 14* deutlich zugelegt. Zur Wahl stehen dieses Mal mehr als 100 Fahrer, mit denen man auf 18 Strecken mit allen originalen MotoGP-Maschinen um den Sieg fahren darf. Außerdem steht wieder ein Mehrspielermodus zur Verfügung, in dem maximal zwölf Spieler gegeneinander antreten. ❑

Info: motogpvideogame.com



Die Bilder stammen aus der PS4-Version von *MotoGP 14*. Die PC-Fassung sieht allerdings fast identisch aus.

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.



Moderndes Design: Mannschaftsbus der Freiwilligen Feuerwehr Buxtehude.

London reloaded

Einmal mehr machte Peter London unsicher. Diesmal zockte er mit den Entwicklern von Arrowhead Game Studios *Gauntlet* an. Das Remake des Koop-Dungeon-Klassikers soll im September für PC erscheinen.



Nach seinem WM-Aus durfte Marco Reuss auch bei *FIFA* nur noch zuschauen.

Nimm zwei!

Lukas sah sich in London gleich zwei Spiele an. Im *Company of Heroes 2*-Standalone-DLC *The Western Front Armies* wagte er zunächst eine ausgiebige Probe-Partie, bevor er Game Director Quinn Duffy über sein Spiel ausquetschte. Dann rannte unser Volontär in *Alien Isolation* vor dem Ausserirdischen davon und sprach mit dem Lead Artist. Über was, wissen wir nicht. Es könnte um Aliens gegangen sein.

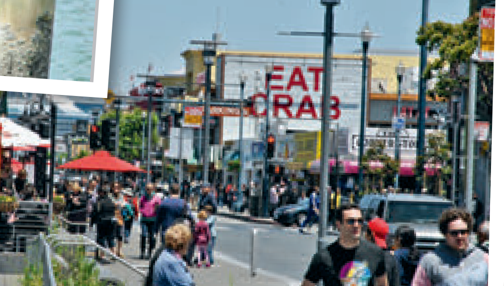


Sein Name ist Bond, Jude Bond. Kein Agent, aber Lead Artist von *Alien Isolation*.



Waffen laden statt Sonnen baden: Matti in San Francisco.

Schlachtfeld "Sun Francisco"



"Eat crab"! US-Gesundheitsministerium veröffentlicht neue Ernährungsempfehlung.

Mattis Fotos aus San Francisco erinnern eher an eine Urlaubs- als eine Dienstreise. Leckeres Essen, sonnenbadende Seehunde und Touri-Ecken in strahlendem Sonnenschein. Angeblich hat er sich aber *Battlefield: Hardline* angeschaut. Und hart gearbeitet. Ja, nee, is klar …

Die E3 fand auch dieses Jahr wieder im L.A. Convention Center statt. Wie gewohnt war das gesamte Messegelände mit riesigen Plakaten neuer Spiele vollgepflastert. Apropos gepflastert: Das von einem Panzer geplättete Taxi im Vordergrund soll auf *World of Tanks* aufmerksam machen.



◀ Ein Trend setzt sich fort: Dieses Mal gab es sogar noch weniger knapp bekleidete Messe-Babes als in den Vorjahren.



▼ Messe-Alltag auf der E3: Unfassbar laute Messestände, brechend volle Gänge und neue Spiele so weit das Auge reicht.

E3 2014 – Die Mega-Spielemesse in L.A.

Von: Wolfgang Fischer

Die Spielemesse erfüllte unsere Erwartungen: Viele neue Spiele, hohes Niveau, aber nur wenig echte Überraschungen.

Die Computer- und Videospiel-Fachmesse Electronic Entertainment Expo, kurz E3, stand im letzten Jahr ganz im Zeichen der beiden neuen Konsolen von Microsoft und Sony. Und auch dieses Jahr waren Xbox One und Playstation 4 die bestimmenden Themen.

Vom 10. bis zum 12. Juni fand sich alles, was in der Branche Rang und Namen hat, im Los Angeles Convention Center ein, um sich über kommende Spiele und die neuesten Entwicklungen im Bereich Hardware zu informieren. Auch in diesem Jahr zog die Messe wieder weit über 40.000 Fachbesucher an, darunter auch ein paar Tausend Pressevertreter. Für uns waren Simon und Maria Fistrich, Peter Bathge, David Martin und Marco Cabibbo vor Ort, begleitet von zwei Kameraleuten.

Titel, Trends und Temperamente

Alles, was es über die wichtigste Spielemesse zu wissen gibt, erfahrt ihr auf den folgenden Seiten. Ohne zu viel vorwegzunehmen, können wir euch eines jetzt schon verraten: es gab nur sehr wenige Spiele auf der Messe zu sehen, die ausschließlich für PC erscheinen. Wie zu erwarten, setzen große Hersteller wie Ubisoft, Electronic Arts, Warner oder Bethesda vor allem auf die neuen Konsolen, bzw. auf Multiplattform-Entwicklung für PS4, Xbox One und PC. Die vorhergegangene Konsolen-Generation spielte in diesem Jahr keine Rolle mehr. Auffällig war außerdem, dass Spiele mit Koop-Modi anscheinend stark im Kommen sind.

Immer öfter hieß es bei Präsentationen zudem: „unterstützt übrigens auch Oculus Rift“. Bis das Thema Virtual Reality massenmarkttauglich wird, dauert es aber noch ein wenig. Und jetzt wünschen wir euch auf den nächsten Seiten viel Spaß mit der vollen Packung E3 2014! ❑

++ Missing in Action +++ Missing in Action +++

+++ **BEYOND GOOD & EVIL 2:** Jeder dachte gegen Ende der Ubisoft-Pressekonferenz: „Das Beste haben sie sich zum Schluss aufgehoben“ und erwartete, endlich Spielszenen aus *BG&E 2* zu sehen. Pustekuchen: Stattdessen lüftete Ubi das Rätsel, was aus *Rainbow Six: Patriots* wurde – Vorhang auf für *R6: Siege*! +++ **BLIZZARD-SPIELE:** Zumindest *Starcraft 2: Legacy of the Void* hätten die Kalifornier zeigen können, liegt doch die E3 direkt vor ihrer Haustür. Wir hoffen auf die Gamescom und die Blizzcon. +++ **CYPERPUNK 2077:** Seit dem damaligen Ankündigungstrailer ist Funkstille angesagt. Besser so: sollen die CD-Projekt-Jungs erst mal lieber *The Witcher 3: Wilde Jagd* fertig machen. +++ **DEUS EX UNIVERSE:** Was war das, Square Enix? Da veröffentlicht ihr kurz vor der E3 ein Logo zum nächsten *Deus Ex*, zeigt den Titel aber dann nicht auf der Messe? +++ **FALLOUT 4:** Wie sehr hatten wir gehofft, Ron Perlman wieder sagen zu hören: „War, war never changes“. Schade, war wohl zu früh, um das neue *Fallout* zu zeigen. Gerüchten zufolge soll der neue Serienableger in Boston spielen. +++ **FORTNITE:** Epic war zwar auf der Messe, aber nur um mit Entwicklern und anderen Unternehmen über wichtige Unternehmensdinge zu sprechen. Mit der Presse wollten sie jedenfalls nicht über den Zombie-Titel *Fortnite* sprechen und über den neuen F2P-Ableger der *Unreal Tournament*-Reihe genauso wenig. +++ **FURIOUS 4:** Der Gearbox-Shooter existiert wohl noch, gezeigt wurde er aber nicht. *Furious 4* wird zudem nicht mehr als Ableger der *Brothers in Arms*-Reihe geführt und soll auch nicht mehr allzu viel mit dem damals auf der E3 2011 gezeigten Titel zu tun haben. +++ **HALF-LIFE 3:** Die Hoffnung stirbt zuletzt. Der Freeman zeigte sich aber wiederum nicht auf der Messe. Auch von *Left 4 Dead 3*, an dem Valve ebenfalls arbeiten soll, gab es keine Spur. +++ **HITMAN 6:** Es ist kein großes Geheimnis, dass Square Enix an einem neuen *Hitman* arbeitet. Auf der Messe war von dem Titel aber noch nichts zu sehen. Das auf der Messe angekündigte *Hitman: Sniper* erscheint übrigens nur für Android und iOS. +++ **MAD MAX:** Einer der Überraschungs-Hits aus dem letzten Jahr: Könnte gut sein, dass Warner die Veröffentlichung auf Mitte 2015 schiebt, um den Hype rund um den neuen *Mad Max*-Film mitzunehmen. +++ **PREY 2:** Mit diesem Titel hatten wir ganz fest gerechnet, zumal von Bethesda bis Ende des Jahres nur noch *The Evil Within* kommt. Aber: Fehlanzeige! Hinter vorgehaltener Hand erzählt man sich, dass Bethesda den Titel seit der letzten Präsentation vor ein paar Jahren komplett umgestrickt hat.

++ Diese Spiele haben wir auf der E3 vermisst!



Unser Messe-Team für die diesjährige E3 (von links nach rechts): Thorsten Küchler, Peter Bathge, Marco Cabibbo und Simon Fistrich. Hinter der Kamera: David Martin.

DER INHALT UNSERES E3-SPECIALS

E3 – DIE MEGA-SPIELEMESSE

ACTIONSPIELE

ROLLENSPIELE

SPORT- UND RENNSPIELE

ADVENTURES

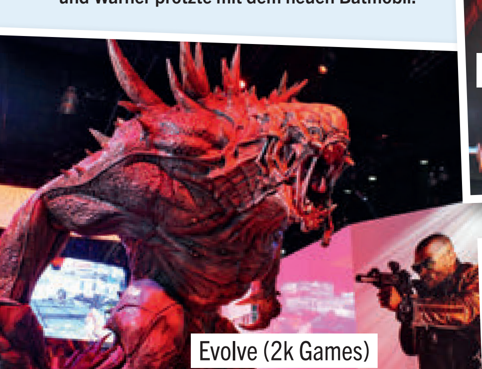
WEITERE E3-HIGHLIGHTS

DIE SCHÖNSTEN MESSESTÄNDE

Wargaming hängte für *World of Tanks* kurzerhand einen Panzer in die Messehalle, Electronic Arts baute für *Battlefield: Hardline* ein Polizeirevier nach, 2k Games schüchterte Besucher mit einem riesigen *Evolve*-Monster ein und Warner protzte mit dem neuen Batmobil.



World of Tanks (Wargaming)


Evolve (2k Games)





Battlefield: Hardline (Electronic Arts)

Batman: Arkham Knight (Warner Bros. Interactive)

TRENDS & HIGHLIGHTS

DIE SPIELE DER MESSE

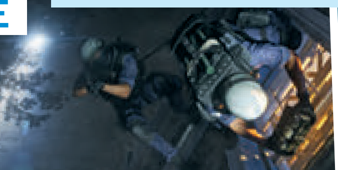
Wir haben zusammengestellt, welche großen und kleinen Themen und Trends die diesjährige E3 am meisten geprägt haben.

1. KOOP-SPIELE



BESSER GEMEINSAM
Das Vier-Spieler-Team ist DER neue Liebling der Spieldesigner: *Assassin's Creed: Unity*, *The Division* oder *The Crew* enthalten Modi, bei denen sich vier Spieler gemeinschaftlich durch die Missionen kämpfen. Beim Shooter *Evolve* von den *Left 4 Dead*-Schöpfern basiert gar das komplette Spiel auf diesem Prinzip.

2. ENTERHAKEN



DIE WAFFE DES JAHRES
War es vor zwei Jahren der Bogen (*Tomb Raider*, *Crysis 3* usw.), so hat diesmal der Enterhaken die besten Chancen auf den Titel „Waffe des Jahres": *Far Cry 4*, *Dying Light*, *Rainbow Six*, *Call of Duty* – kaum ein wichtiges Action-Spiel, das keinen Haken hätte.

3. SCIENCE-FICTION



UNENDLICHE WEITEN
Jahrelang waren Weltraumspiele scheintot – jetzt sieht man allüberall Raumstationen, Planeten, Cockpits. Neben Platzhirsch *Star Citizen* erwarten uns Spiele wie *Elite: Dangerous*, *Eve Valkyrie* oder *Dreadnought*.

4. MMORPG-FLAUTE

KEIN WOW-EFFEKT
The Elder Scrolls Online und *Wildstar* sind ordentlich angelaufen, doch das Genre steckt klar in der Krise (siehe auch Report in der Extended-Rubrik). Vermutlich kommt der entscheidende Impuls von Blizzards nächstem MMORPG.

5. DER BLANKE HORROR



GRUSELSPIELE
Alien Isolation, *The Evil Within*, *Dead Island 2*, *Dying Light*, *Doom 4*: Gleich mehrere Shooter setzen auf fiese Kreaturen, dunkle Räume und Schockmomente am laufenden Band.

DIE GRAFISCH BESTEN PC-SPIELE

Erstaunliche Details, grandiose Effekte, tolle Atmosphäre: Diese PC-Spiele haben uns mit ihrer spektakulären Grafik förmlich aus den Sitzen gerissen.



1. The Witcher 3: Wilde Jagd
Der dritte Teil der Saga um Hexer Geralt ist für viele das Spiel der Messe schlechthin. Kein Wunder, angesichts der extrem detailreichen Spielwelt und einer absolut beispiellosen Technik.

2. The Division
Der Shooter/MMORPG-Hybrid wurde mittlerweile auf 2015 verschoben. Schaut man sich die neuen Gameplay-Szenen an, ist das umso bitterer, denn das frostige New York sieht umwerfend echt aus.

3. Far Cry 4
Wer mehr über das vierte *Far Cry* erfahren will, liest unsere Vorschau ab Seite 20. Nur so viel an dieser Stelle: Selten zuvor wurde eine Berglandschaft in einem Videospiel dermaßen schön inszeniert.

4. Assassin's Creed Unity
Als vor einigen Wochen erste (Bewegt-)Bilder auftauchten, sagten viele „Das sieht live niemals so aus". Irrtum: Die ersten Gameplay-Szenen zeigen, dass Unity neue Action-Maßstäbe setzen dürfte.

5. Dragon Age: Inquisition
Gegen *The Witcher 3* zieht *Dragon Age* grafisch den Kürzeren. Nichtsdestotrotz ist auch Biowares dritter Teil der Rollenspiel-Saga ein optischer Leckerbissen. Und es gibt immerhin Drachen.

6. Project Cars
In kaum einem anderen Genre ist die Optik ein so wichtiger Aspekt wie in einem Rennspiel – und in dieser Hinsicht überzeugt *Project Cars* zweifellos: Mehr Realitätsnähe bietet keine andere Simulation.

7. Batman: Arkham Knight
Nachdem sich Rocksteady beim dritten Teil eine Auszeit gönnte, kehren sie nun mit *Arkham Knight* wieder zurück. Visuell hauen sie schon einmal mächtig auf den Putz – Gotham war nie düsterer!

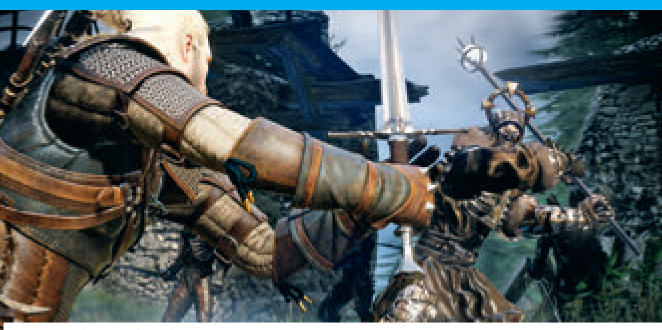
8. Rainbow Six: Siege
Rainbow Six: Patriots ist Geschichte, Siege heißt der neue Teil der Reihe. Besonders die Lichteffekte und die neuerdings zerstörbare Umgebung haben es uns beim Probespielen angetan.

9. Star Citizen
Bei mittlerweile geschätzt 62 Fantastilliarden eingesammelten Kickstarter-Dollars ist es kein Wunder, dass Chris Roberts' Weltraum-Oper absolut bombastisch ausschaut – mehr auf Seite 10.

10. Mirror's Edge 2
Zwar reißt das Remake des DICE-Parkour-Klassikers *Mirror's Edge* objektiv gesehen keine Bäume aus, dafür ist es stilistisch über jeden Zweifel erhaben und wirkt einfach nach wie vor wie ein kleines Kunstwerk.

DIE SPEKTAKULÄRSTEN TRAILER

Die E3 ist auch ein Wettbewerb um das beste Ankündigungs-Video – diese hier empfehlen wir besonders. Alle Trailer findet ihr in der Video-Rubrik von www.pcgames.de



1. The Witcher 3: Wilde Jagd
Die Grafik der Gameplay-Demo ist schon fast unbeschreiblich schön. Die Licht-Schatten-Dynamik ist schlichtweg überragend und die Spielwelt wirkt authentisch und wie aus einem Guss.

2. Far Cry 4
Mal ganz davon abgesehen, dass auch *Far Cry 4* sehr gut aussieht, bringt es uns auch noch den neuen (wahnsinnigen) Bösewicht näher. Zudem macht dieser noch interessante Andeutungen...

3. Grand Theft Auto 5
Los Santos sah schon auf PS3 und Xbox 360 gut aus, doch mit der Hardware-Power des PCs im Rücken wirkt das alles noch einmal lebendiger, echter, schöner. Die Spielwelt erstrahlt in ganz neuem Glanz.

4. Assassin's Creed Unity
Wenn sich Arno geschmeidig durch das echt wirkende Paris bewegt, möchte man am liebsten selbst in die Meuchel-Kutte schlüpfen. Das abschließende Attentat ist spektakuär visuell in Szene gesetzt.

5. Rise of the Tomb Raider
Startet der Trailer recht sachte und emotional, nimmt er mit einer Flucht vor einem Bären im strömenden Regen Fahrt auf und endet schließlich mit einem Blick auf eine riesige Grabkammer – Gänsehaut!

6. The Division
Der Trailer zum MMO-Shooter ist ein Atmosphäre-Brett: Im Schnelldurchgang wird aus der blühenden Metropole New York eine postapokalyptische Anarchie. Untermalt wird das alles von einem grandiosen Erzähler.

7. No Man's Sky
Langsam durchstreift der Protagonist einen fremdartigen Planeten mit Dinosauriern, steigt schließlich in den Raumgleiter und fliegt nahtlos in den Orbit, um sich dort einen Dogfight zu liefern. Wow!

8. Call of Duty: Advanced Warfare
Schnörkellos inszenierte Action, die obendrein eine wuchtige Kriegs-Atmosphäre vermittelt: Interessant ist vor allem das Zukunftsszenario mitsamt futuristischer Gadgets.

9. Rainbow Six: Siege
Taktik-Shooter-Fans werden ob des Gameplay-Trailers frohlocken: *Siege* demonstriert koordiniertes strategisches Vorgehen im Stile der alten, auf Realismus bedachten Serien-Ableger.

10. Dead Island 2
Vorsicht, tiefschwarzer Humor! Das Video zum Shooter liefert derart alberne Over-the-top-Fremdschäm-Momente, dass garantiert kein Auge trocken bleibt – Zombies sind außerdem immer gut.



6. STRATEGIE IN NOT



HOFFEN AUF INDIE-STUDIOS

Abgesehen von *Civilization: Beyond Earth* wagt sich keiner der großen Publisher an ein neues Mammut-Strategiespiel – auch Nachfolger zu *Total War*, *UFO* & Co. sind nicht in Sicht. Allein aus dem Indie-Lager gibt es vielversprechende Konzepte – und natürlich boomen weiterhin MOBAs wie *Dota 2* und *League of Legends*.

7. BETATESTS

BELIEBTER PROBELAUF

Beta-Tests waren einst fast nur bei Online-Rollenspielen üblich – jetzt setzen immer mehr Hersteller darauf, frühzeitig potenzielle Käufer ins Boot zu holen. Aktuelle Beispiele: *Destiny*, *The Crew* oder *Battlefield: Hardline*, dessen Betatest direkt während der E3 anlief.

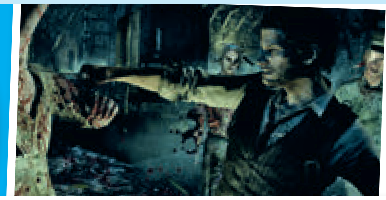


8. NEUE OFFENHEIT

ZUSCHAUEN ERWÜNSCHT

Die Zeiten von verschlossenen Türen und Geheimniskrämerei sind vorbei: Die Spielehersteller übertragen Pressekonferenzen, Interviews und Präsentationen live ins Netz. Die E3 lässt sich so bequem auch von zu Hause von jedermann verfolgen.

9. GANZ SCHÖN BRUTAL



ERWACHSENEN-UNTERHALTUNG

Ein Trend der Vorjahre setzt sich fort: Nicht nur Filme und TV-Serien wie *24*, *Dexter* oder *Game of Thrones* loten neue Limits in Sachen „Drastische Gewaltdarstellung" aus. Vor allem in Action- und Rollenspielen (Beispiel *Dragon Age*) werden bewährte Stilmittel wie Zeitlupen und Nahaufnahmen eingesetzt, um Gefechte besonders eindringlich zu inszenieren.

10. MULTIPLATTFORM

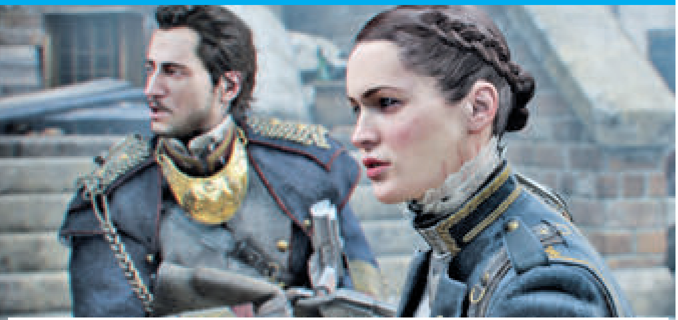


ALLE FÜR ALLES

Nur ganz wenige Spiele kommen exklusiv für PC, Xbox One oder Playstation 4: So gut wie alle Top-Neuheiten der großen Publisher erscheinen gleichzeitig für die drei großen Systeme, mit vergleichbarer Grafikqualität.

DIE WICHTIGSTEN KONSOLEN-SPIELE

Blick über den Tellerrand: Diese Spiele für Sonys Playstation 4 und Microsofts Xbox One sorgten auf der Messe für den meisten Gesprächsstoff.



1. The Order: 1886 (Playstation 4)

Ein Steampunk-Setting im viktorianischen London, in dem ihr die Nachfahren der Ritter der Tafelrunde spielt – Gründe genug, um sich auf dieses PS4-Exklusiv-Action-Spiel zu freuen.

2. Forza Horizon 2 (Xbox One) Die Rennspiel-Reihe gehört zur Xbox wie das Grillfleisch zur Fußball-WM. Nun geht auch der Arcade-Ableger Horizon, in dem ihr actionreiche Events bestreitet, in die nächste Runde.

3. Uncharted 4: A Thief's End (PS4) Dass ein neues Uncharted-Action-Adventure kommt, stand fest. Nun ist klar: Hobby-Dieb Drake mimt wieder den Hauptcharakter. Der Untertitel lässt den Abschied vom Helden vermuten.

4. Driveclub (PS4)

Das Rennspiel sollte bereits zum PS4-Start in den Läden stehen. Die zusätzliche Zeit nutzten die Macher, um die extrem wichtige Social-Komponente mit all ihren Clubs und Events zu optimieren.

5. Halo 5: Guardians (Xbox One) Seit der Ankündigung vor gut einem Jahr war es still ums neue Abenteuer des Master Chief. Nun gab es immerhin einen neuen Trailer. Teil 1-4 werden für die Xbox One ebenfalls neu aufgelegt.

6. Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain (PS4) Der Trailer machte einmal mehr klar, wohin die Reise geht: jede Menge Charaktere, keine Scheu vor heiklen Themen wie Kindersoldaten und Folter sowie eine erdrückende Menge an Story.

7. Sunset Overdrive (Xbox One) Das Spiel der *Resistance*-Macher zählt zu den absoluten Geheimtipps. Die abgedrehte, irre schnelle Open-World-Action nimmt sich nicht sonderlich ernst und versprüht viel Charme.

8. Scalebound (PS4)

Kult-Entwickler Platinum Games arbeitet an diesem Fantasy-Abenteuer, das Drachen, Riesenmonster, Schwert- und Bogenkämpfe sowie einen Helden mit Musik-Kopfhörern kombiniert. Diese Japaner …

9. Little Big Plant 3 (PS4)

Die Jump&Run-Reihe rund um das Playstation-Maskottchen Sackboy hat wieder einen leistungsstarken Editor an Bord, mit dem ihr neue Levels oder komplett neue Spiele bauen könnt.

10. Bloodborne (PS4)

Von From Software, den Schöpfern der *Dark Souls*-Reihe, kommt *Bloodborne*: In diesem Spiel verschlägt es euch in eine gotische Stadt, die von einer Untoten-Plage heimgesucht wird.

ZUERST ODER EXKLUSIV FÜR PC

Abgesehen von einer Vielzahl an Indie-Perlen gibt es eine Reihe schöner Spiele, die von traditionellen Publishern exklusiv für Windows-PCs entwickelt werden.



1. Elite Dangerous

Die Weltraum-Simulation befindet sich im Beta-Stadium und wird wohl noch in diesem Jahr erscheinen. Ein Release-Datum ließ sich Entwickler-Legende David Braben auf der Messe jedoch nicht entlocken.

2. Civilization: Beyond Earth

Der nächste Teil der Strategie-Serie spielt zwar im Jahr 2600, so lange müssen wir uns aber zum Glück nicht gedulden. Hobby-Strategen dürfen sich bereits im Herbst dieses Jahres die Zukunft zu eigen machen.

3. Star Citizen

Chris Roberts' Weltraum-Simulation wird immer umfangreicher und ist einer der am sehnlichsten erwarteten PC-Titel. Das Budget liegt bei über 45 Millionen Dollar, der Release in weiter Ferne.

4. Pillars of Eternity

Die Rollenspiel-Experten von Obsidian widmen sich wieder einer klassischen Fantasy-Welt, in der ihr sowohl durch malerische Landschaften als auch durch gefährliche Dungeons streift. Termin: Winter.

5. Die Sims 4

Die vierte Auflage der neuen Lebenssimulation bietet so viele Neuerungen in allen Disziplinen, dass wir dem Spiel in diesem Heft eine sechsseitige Vorschau widmen – mehr ab Seite 44.

6. Project Cars

Das Rennspiel der Slightly Mad Studios erscheint zwar auch für PS4, aber PC-Zocker dürfen zuerst Hand anlegen. Gut so, denn ein solches Mammutwerk gehört einfach auf die stärkste Plattform.

7. The Whispered World 2: Silence

Der Vorgänger zählte zu den schönsten und stimmungsvollsten Adventures des Jahres 2009 und auch Teil 2 schlägt atmosphärisch in dieselbe Kerbe. Beeindruckender Grafikstil!

8. Dreadnought

Die *Spec Ops: The Line*-Entwickler haben genug von Sandstürmen und liefern PC-Spielern nun Free2Play-Multiplayer-Schlachten mit gigantischen Raumschiffen. Startschuss: Anfang 2015.

9. Battlecry

Auch Bethesda springt auf den Free2Play-Zug auf und veröffentlicht 2015 die steampunkige Mehrspieler-Action *Battlecry*, bei der ihr euch online mit Schwert, Axt und Co die Rübe einschlagt.

10. Gauntlet

Das Remake des fast 30 Jahre alten Klassikers ist nicht nur irre charmant, sondern auch PC-exklusiv. Wie im Original hetzen hier bis zu vier Spieler durch Dungeons und prügeln dabei Monster klein – klasse!

Anfangs sorgte dieses Artwork noch für angeheizte Diskussionen, dabei verdeutlicht es die Atmosphäre des Spiels auf hervorragende Art und Weise.

Far Cry 4

Von: Sascha Lohmüller

Dass Höhenluft nicht immer gesund ist, beweist Ubisofts Himalaya-Horrortrip.

Was gab es im Vorfeld der E3 nicht alles für Diskussionen und Gerüchte um *Far Cry 4*. Im Himalaya sollte es spielen, auf Elefanten dürfe man reiten und sowieso sei das erste Artwork (siehe oben) rassistisch angehaucht, weil der vermeintlich weiße Fiesewicht einen Dunkelhäutigen unterdrückt. Mittlerweile gibt es erste Spielszenen und Bilder, die meisten Fragen und Fragwürdigkeiten haben sich in Rauch aufgelöst. Ja, ihr reist ins höchste Gebirge der Welt, ja, ihr reitet auf Dickhäutern durch die Gegend und sowohl der blondgefärbte Antagonist als auch der gefesselte Soldat sind Asiaten.

Der Berg ruft

Grundsätzlich folgt auch *Far Cry 4* dem Ansatz seiner Vorgänger. Sprich: Sowohl Story als auch Charaktere haben nichts mehr mit den anderen Serienteilen zu tun, ihr erlebt eine losgelöste Geschichte, die sich ohne *Far Cry*-Vorkenntnisse erleben und verstehen lässt. Ein solches Vorhaben birgt natürlich die Gefahr in sich, dass die Serienmerkmale verwässert werden, dass Traditionen vernachlässigt und langjährige Fans der Reihe verprellt werden. Bei allem, was jedoch bisher über *Far Cry 4* bekannt ist, dürfte sich diese Befürchtung genauso schnell wie die anfänglichen Rassismus-Vorwürfe verflüchtigen.

Beispielsweise spielt auch der vierte Teil der Serie wieder in einer offenen, exotischen Welt. Diesmal verschlägt es euch jedoch nicht in die afrikanische Wüste oder auf eine Insel im Indopazifik, sondern nach Asien – genauer gesagt ins Himalaya-Gebirge. In der fiktiven Region Ky-



Die Fauna spielt auch im vierten *Far Cry* wieder eine große Rolle. Dieser niedliche Affe ist allerdings Teil einer Cutscene.



Augenzwinkernder Humor darf natürlich auch in *Far Cry 4* nicht fehlen, etwa wenn waffenstarrende Kämpfer vor Stinktieren flüchten.

Das, was dieser Herr gerade macht, dürft ihr künftig auch: während des Fahrens mit Handfeuerwaffen schießen.

rat hat sich der wahnsinnige Pagan Min zu einer Art despotischem König aufgeschwungen und terrorisiert Einwohner genauso wie jeden, der es wagt, sein Herrschaftsgebiet zu betreten. Dabei erinnert der blondierte Schurke nicht nur aufgrund seiner extravaganten, extrovertierten Art an Vaas aus *Far Cry 3*, sondern auch in Sachen Brutalität und Wahnsinn.

Ihr selbst verkörpert einen jungen Mann namens Ajay Ghale, der Kyrat aufsucht, um den letzten Wunsch seiner verstorbenen Mutter zu erfüllen: Die Region ist die eigentliche Heimat der beiden und Ajay soll die Asche seiner Mutter dort verstreuen. Wie es der Zufall – und die Drehbuchautoren bei Ubisoft Montreal – aber so wollen, gerät unser Alter Ego bei dieser Reise natürlich genau in einen Bürgerkrieg zwischen Pagan Mins Truppen und den revoltierenden Bewohnern. In einer der bisher gezeigten Gameplay-Szenen sehen wir, wie Ajay mit Pagan „Bekanntschaft" macht, als sein Reisebus von den Schergen des irren Diktators gestoppt wird. Bekanntschaft deshalb in Anführungszeichen, weil scheinbar doch irgendeine Verbindung zwischen den beiden Männern zu bestehen scheint: Als Pagan Ajay erblickt, kommentiert er dies mit den Worten: „Ich würde diese Augen überall erkennen."

An der Reisebus-Stelle werden wir auch erstmals mit Pagans Wahnsinn konfrontiert, als Min einen seiner Untergebenen ersticht, ohne mit der Wimper zu zucken – und zwar, weil dieser einen Befehl missverstanden hat. Fies! Nichtsdestotrotz ist es gerade dieser abstrakte Wahnsinn, der Vaas und wohl auch Pagan zu so fantastischen Widersachern macht: Beide wirken nicht wie irdische Kriminelle, sondern wie überzogene Comicbuch-Psychopathen.

Vom Jäger und Gejagten

Ebenfalls ein Comeback feiern werden die im Vorgänger so umstrittene Jagd und das damit verbundene Crafting-System. Zur Erinnerung: In *Far Cry 3* musste der Spieler zahlreiche, teils vom Aussterben bedrohte Tiere töten und häuten, um bei einem Händler größere Munitionsbeutel, Granatentaschen und dergleichen freizuschalten. Zugegeben: Neben diversen Tieren schickte man auch zahllose Menschen über den Jordan. Im Gegensatz zu denen stellten die Tiere aber keine Feinde dar, weswegen dieses System nicht bei allen Spielern gut ankam. Die Motivation einen weißen Tiger oder einen Hai zu töten, war eben nicht der Selbsterhaltungstrieb, sondern das Verlangen nach einer neuen Tasche – das wirkte und wirkt auch heute noch aufgesetzt. Hoffen wir einfach mal, dass Ubisoft diese Thematik etwas geschickter verpackt, denn ansonsten sind die Gegenstimmen – was immer jeder Einzelne davon halten mag – vorprogrammiert, sobald es darum geht, Leoparden, Yaks und Elefanten zu erlegen. Eine alternative Methode, Gegenstände zu sammeln, wurde zumindest auch implementiert: Ein Sherpa bummelt durch die offene Spielwelt und verkauft euch Items, wenn ihr ihn mal irgendwo erwischt. Ob ihr die neu eingeführte Körperpanzerung bei ihm ersteht oder woanders erhaltet, ist jedoch noch nicht klar.

Doch die Fauna von Kyrat ist nicht nur für Modefans nützlich: Wie in *Far Cry 3* ist das gesamte Ökosystem aufwendig simuliert, jedes



Pagan ist ein psychopathischer Bösewicht, wie er im (Comic-)Buche steht – ganz in der Tradition von Vaas.

Lebewesen mit eigenen KI-Routinen versehen, die ein realistisches Verhalten simulieren sollen. Das dürfen geschickte Taktiker wieder zu ihrem Vorteil nutzen, etwa wenn sie einen Leoparden in die Nähe eines feindlichen Lagers locken und dann zuschauen, wie die Mieze gemütlich die Gegner zu Katzenfutter verarbeitet.

Einen wortwörtlich großen Teil der Tierwelt darf der Spieler sogar aktiv einsetzen: Wie im Vorfeld kolportiert, nutzen Ajay und seine Verbündeten dressierte Elefanten als Kampfungetüme – Hannibal lässt grüßen. Dann scheucht der Spieler sie durch ein feindliches Lager, wobei sie munter Barrikaden niederreißen, bemitleidenswerte Kontrahenten niedertrampeln und hin und wieder auch gegnerische Fahrzeuge umwerfen. Die Dickhäuter greifen sogar gezielt nach Gegnern, schleudern sie durch die Gegend oder zerschmettern sie wuchtig auf dem Boden – nichts für zarte Gemüter, spielerisch aber äußerst effektiv und effektvoll inszeniert.

Tool Time

Neben den Elefanten stehen dem Spieler aber auch wieder zahlreiche andere Hilfsmittel zur Verfügung. Der „Buzzer" etwa ist ein kleiner Einsitzer-Hubschrauber, mit dem ihr euch relativ lautlos aus der Luft einem Stützpunkt nähern könnt – perfekt, um Feinde auszuspähen oder Gegnern in den Rücken zu fallen. Und passend zum Berg-Setting stehen euch mit einer Kletter-Ausrüstung samt Greifhaken sowie dem bekannten Wingsuit auch noch jede Menge Gerätschaften zur Seite, um die viel



Eure Elefanten-Reittiere können Gegner sogar packen und durch die Gegend beziehungsweise zu Boden schleudern.



An dieser Stelle beschwert sich Pagan, dass Blut auf seine teuren Schuhe spritzte – finster.

Die Elefanten unterstützen euch im Kampf und sind besonders gegen Fahrzeuge ein probates Mittel.

vertikalere Welt besser bereisen zu können. Apropos Vertikalität: Erstmals in einem *Far Cry* könnt ihr nun aus deutlich erhöhter Position von Gegnern angegriffen werden, etwa wenn sich diese auf einem Plateau weit über euch befinden. Hier muss taktisch umgedacht werden, klasse!

Ebenfalls neu: Ihr dürft nun aus Fahrzeugen herausschießen, während ihr am Steuer sitzt. Logischerweise nicht mit einer Panzerfaust oder dergleichen, aber immerhin mit Handfeuerwaffen. Außerdem: Ihr könnt fahrende gegnerische Fahrzeuge von eurem eigenen Gefährt aus entern – praktisch. Und im Nahkampf schlagt ihr künftig nicht mehr nur um euch, sondern tretet auch kräftig zu – ganz einfach, indem ihr im Gefecht nach unten seht. Klingt gewöhnungsbedürftig, könnte aber für interessante Optionen sorgen.

Ansonsten bleibt aber alles beim Alten in puncto Gameplay. Ihr bereist die offene Welt, erledigt Haupt- und Nebenmissionen, befreit Lager und Außenposten, sammelt Collectibles oder Crafting-Materialien ein und entscheidet ganz nach eurem Gusto, wie ihr euch der zahlreichen Gegner annehmt – sowohl waffenstarrende, wild um sich schießende Rambos, als auch schleichende Naturen mit der nagelneuen Armbrust oder den Wurfmessern kommen voll auf ihre Kosten. Die Funktürme aus dem dritten *Far Cry* werden übrigens durch Glockentürme mit Propaganda-Antennen ersetzt. Die Funktion bleibt im Grunde dieselbe: Ihr erobert sie, schaltet das Radio-Signal ab und die Rebellen in der Umgebung werden aktiv.

Die Regeln der Zwei

Auch zum Mehrspieler-Part gab es im Zuge der E3 erste Infos. Neben klassischen Gefechten in Modi wie Team-Deathmatch oder Capture the Flag, die wie im Vorgänger höchstwahrscheinlich die beiden verfeindeten Parteien der Kampagne gegeneinander antreten lassen, ist erstmals in der Serienhistorie auch ein Koop-Modus mit an Bord. Befreundete Spieler können jederzeit per simpler Drop-in-/Drop-out-Funktion in euer laufendes Spiel einsteigen. Allerdings werden die Hauptmissionen dann deaktiviert, schließlich will man den Schwierigkeitsgrad nicht völlig ad absurdum führen. Vielmehr ist es den zwei Spielern dann möglich, Nebenmissionen anzugehen, Lager zu befreien oder sich einfach auf die Suche nach Sammelgegenständen zu begeben. Wie genau das System allerdings funktionieren soll, wenn ihr gerade an einer Story-Mission sitzt und ein Spieler der Partie beitritt, steht noch nicht fest. Wir tippen mal, dass sich das Feature deaktivieren lässt beziehungsweise den Zutritt für andere verweigert, wenn ihr gerade eine Hauptmission bestreitet. Ein weiteres Feature diesbezüglich bleibt allerdings Playstation-Besitzern vorbehalten. Dank Sonys Gaikai-Streaming-Technologie können Spieler der PS3- und PS4-Version Freunde zu einer Koop-Partie einladen, selbst wenn diese das Spiel gar nicht besitzen – feine Sache eigentlich! ❑

EINSCHÄTZUNG

Sascha Lohmüller



Far Cry 4 gehört für mich persönlich zu den Spielen, auf die ich mich in diesem Jahr am meisten freue. Klar, die Vorgänger hatten alle ihre kleinen Schwächen und Macken. Was ich Ubisoft aber hoch anrechne, ist die konsequente Umsetzung von unverbrauchten, oftmals gewagten Szenarien. Wenn *Far Cry* draufsteht, weiß man als Spieler ganz genau, dass man nicht den Terroristen- oder Weltkriegs-Shooter Nummer 2.152 vorgesetzt bekommt, sondern etwas Besonderes. Ich hoffe nur, dass das Jagen diesmal etwas sinnvoller implementiert wird.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 18. November 2014



SEHR GUT

„Unverbrauchtes Setting, bewährtes Gameplay und schicke Ideen – das Ding wird wie der Vorgänger ein Hit."

Die allseits beliebten Motorräder sind in Hardline mit an Bord – schließlich hat Visceral den Endgame-DLC für *Battlefield 3* gemacht und dort feierten die flinken Bikes ihre Premiere.

Battlefield: Hardline

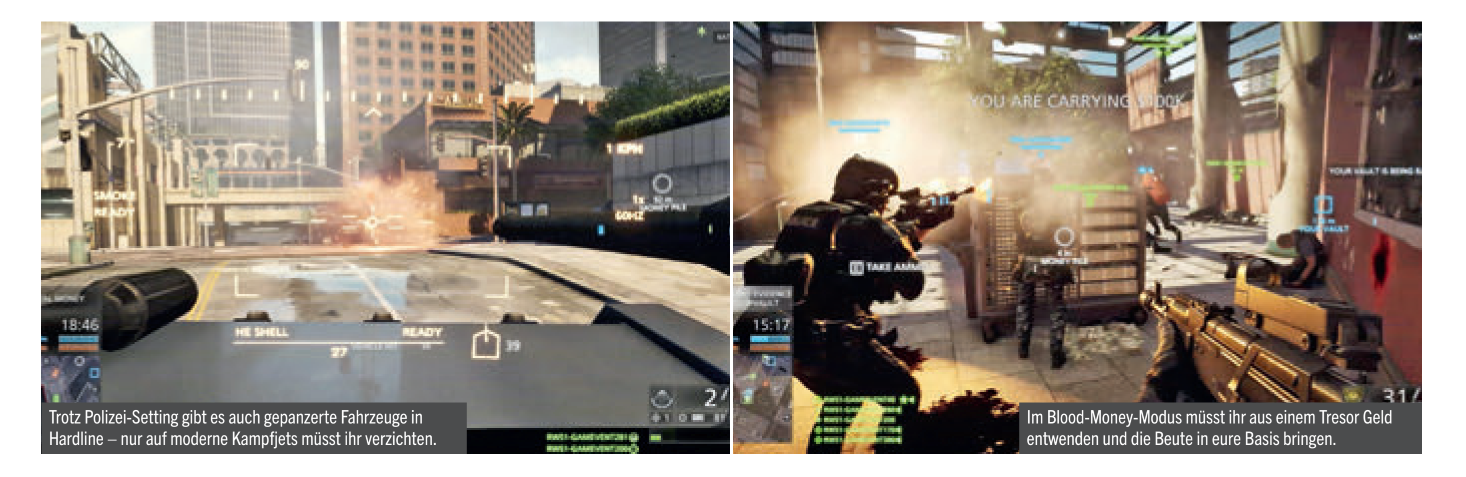
Von: Matti Sandqvist

Wie Räuber und Gendarm, nur im *Battlefield*-Gewand – alle Infos zum brandneuen Serienableger

Mal unter uns Pastorentöchtern: Nach etlichen *Call of Duty*- und *Battlefield*-Teilen wirkt ein Setting mit einem möglichst authentischen, modernen Kriegsszenario in einem Ego-Shooter ziemlich ausgelutscht – fast wie damals die drölfste Normandielandung Marke *Medal of Honor.* Auf diesen Trichter ist auch das renommierte Studio Visceral Games gekommen, das uns in den letzten acht Jahren mit der *Dead Space*-Serie viele schaurig-schöne Schockmomente in den Tiefen des Weltraums beschert hat. Die erfahrenen Entwickler aus Redwood City arbeiten zur großen Überraschung aller nun schon seit fast drei Jahren mit *Battlefield: Hardline* an einem Serienableger, der zumindest mit seinem Polizei-Setting eine frische Brise in das etwas angestaubte Genre bringt.

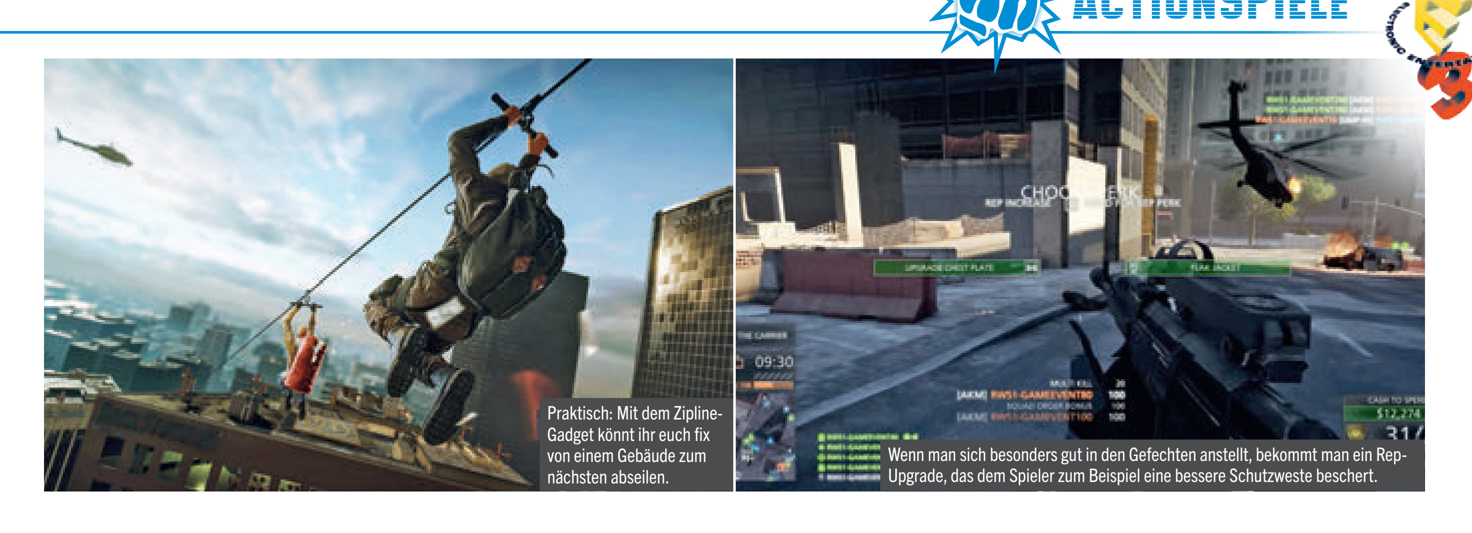
Auf nach San Francisco

Auf Einladung von Electronic Arts durften wir bereits vor der E3-Messe die Entwickler in der Nähe von San Francisco besuchen und mehrere Stunden den Multiplayer-Modus anspielen – über die Einzelspielerkampagne sollen wir erst zu einem späteren Zeitpunkt mehr erfahren. Ob es sich aber bei Viscerals neuem Projekt um ein traditionelles *Battlefield* im neuen Gewand oder tatsächlich eine komplette Neuausrichtung der Serie handelt, lässt sich anhand einer Mehrspieler-Map und zweier angespielter Modi natürlich schwer sagen. Die Ähnlichkeit zu *Battlefield 4* lässt sich jedenfalls kaum leugnen, denn *Hardline* verwendet ebenfalls die



Trotz Polizei-Setting gibt es auch gepanzerte Fahrzeuge in Hardline – nur auf moderne Kampfjets müsst ihr verzichten.

Im Blood-Money-Modus müsst ihr aus einem Tresor Geld entwenden und die Beute in eure Basis bringen.



Praktisch: Mit dem Zipline-Gadget könnt ihr euch fix von einem Gebäude zum nächsten abseilen.

Wenn man sich besonders gut in den Gefechten anstellt, bekommt man ein Rep-Upgrade, das dem Spieler zum Beispiel eine bessere Schutzweste beschert.

Frostbite-Engine 3 und auch viele zum Verwechseln ähnliche Texturen, Sounds und Modelle.

Video-Leak sei Dank

Obwohl die Einzelspielerkampagne von den Entwicklern beim Studiobesuch nur am Rande vorgestellt wurde, können wir trotzdem bereits jetzt die Eckpunkte der Handlung nennen. Das rührt daher, dass noch vor der offiziellen Ankündigung ein Marketing-Video des Polizisten-Shooters für eine kurze Zeit im Internet kursierte, bis es stillschweigend von EA entfernt wurde. Wenn man dem laut Entwicklern sechs Monate altem Showcase-Video Vertrauen schenkt, dreht sich die Solo-Kampagne um den jungen Cop Nick Mendoza, als Schauplatz dient Miami, die amerikanische Stadt mit den besonders weißen Stränden. Dabei soll der frischgebackene Detective wie in den TV-Serien *Justified* oder *Shield* Verbrechen im Drogenmilieu aufklären oder eben – ganz klassisch – miesen Mördern auf die Schliche kommen. Neben harten Schusswechseln mit Verbrechern soll auch echte Polizeiarbeit an der Tagesordnung stehen, etwa Fingerabdrücke oder andere Hinweise aufspüren.

Im Gegensatz zu den stranglinearen Kampagnen von *Battlefield 3* und *4* sollen die Spieler deutlich mehr Freiheiten in *Hardline* haben. Ob man zum Beispiel still und heimlich oder eben brachial in den Missionen vorgeht, gehört ebenso zu diesen Optionen wie eine angedeutete Verzweigung der Story, je nach Handlungsweise in den Levels. Das hört sich auf alle Fälle vielversprechender an als die Missionen der gängigen Schlauch-Shooter. Da Visceral mit der *Dead Space*-Serie vorgeführt hat, dass sie ein Händchen zum Geschichtenerzählen haben, sind wir guter Dinge, dass Hardline die originalen Battlefield-Teile in Sachen Handlung locker übertrumpfen kann.

Räuber und Gendarm

Zwei der wohl insgesamt vier Mehrspielervarianten waren die Hauptattraktion des Events: Heist und Blood Money. Beide Modi unterscheiden sich am Ende nur marginal von den aus *Battlefield 4* bekannten Conquest- und Rush-Gefechten. In Heist müssen die Verbrecher an zwei bestimmten Orten Safes sprengen, anschließend die Moneten schnappen und mit der Beute zu einem Fluchtpunkt eilen. Blood Money dagegen ist eine Abwandlung von Capture the Flag aus dem Second Assault-DLC, nur mit dem Unterschied, dass keine Fahnen erobert werden, sondern der eigene Safe mit vollgepackten Taschen Geld von einem zentralen Punkt auf der Karte befüllt wird, bis eine Seite fünf Millionen Dollar auf dem Konto hat (maximal lassen sich 500.000 Dollar auf einmal mitnehmen). Da man zudem Geldbestände aus dem gegnerischen Tresor entwenden kann, kommt es hier oft zu hitzigen Gefechten in der Nähe der Basen – super!

Was die Waffen und Fahrzeuge angeht, hat Visceral das Arsenal passend zum Polizisten-Szenario leicht abgewandelt. So steht euch natürlich das übliche Sammelsurium aus zig Scharfschützen- und Sturmgewehren sowie Tasern, Ballistikschildern und Enterhaken zur Verfügung – nur bei den Vehikeln muss man logischerweise auf Kampfjets oder Panzer verzichten. Gepanzerte Fahrzeuge mit relativ großkalibrigen Kanonen sowie Kampf- und Transporthelikopter mit Gatling-Guns gibt es allerdings in *Hardline*, was man sich ja durchaus bei einer SWAT-Einheit oder einem Drogenkartell vorstellen kann.

Das Upgrade-System ähnelt ein wenig *Counter-Strike*, denn statt Erfahrungspunkten bekommt ihr Geld, womit ihr euch neue Waffen, Läufe und Visiere leistet. Uns gefiel das neue System sogar ein Ticken besser als das von *Battlefield 4*, da man relativ gezielt die gewünschte Waffe freischaltet und dafür nicht zum Beispiel erst eine bestimmte Anzahl an Abschüssen mit einem spezifischen Sturmgewehr oder einer Schrotflinte zwingend erreichen muss. ❑



Das Upgrade-System hat eine gewisse Ähnlichkeit mit dem unverwüstlichen Multiplayer-König *Counter-Strike*.

EINSCHÄTZUNG



Matti Sandqvist

Auch wenn die kompakten Mehrspielergefechte richtig Laune gemacht haben, bin ich ein wenig enttäuscht von *Battlefield: Hardline* – oder jedenfalls davon, was ich beim Studiobesuch zu sehen bekam. Sowohl grafisch als auch spielerisch sind die Unterschiede zu *Battlefield 4* so marginal, dass ich den Ableger zurzeit eher als ein potenziell sehr gutes DLC ansehe, aber nicht als einen vollpreiswürdigen Nachfolger. Da Visceral uns – trotz Video-Leak – kaum etwas über die Einzelspielerkampagne verraten wollte, kann sich meine Einschätzung aber noch stark ändern.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Visceral Games
TERMIN: 21. Oktober 2014



MESSE-EINDRUCK **GUT**

„Der Mehrspielermodus hat zwar viel Potenzial, aber die von uns gespielten Modi ähneln zu sehr *Battlefield 4.*"

In der auf der E3 gezeigten Mission muss Arno einen Offizier namens Xavier ausschalten.

Assassin's Creed: Unity

Von: Matti Sandqvist

Gemeinsam sind wir stark – das gilt demnächst auch für die einsamsten Assassinen unter uns!

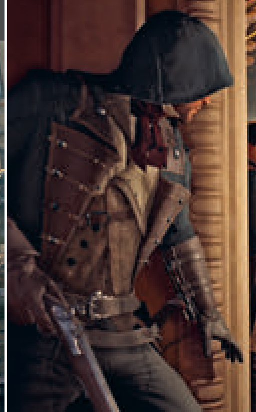
Neben der Online-Hoffnung *The Division* und dem heiß ersehnten Open-World-Shooter *Far Cry 4* musste *Assassin's Creed: Unity* schon im E3-Lineup des eigenen Publishers mit schwerster Konkurrenz rechnen. Doch das Gezeigte aus dem kommenden Teil der Meuchelmörder-Saga machte Lust auf mehr und gehört eindeutig zu den Messe-Highlights des Jahres. Der französische Publisher stellte nämlich nicht nur einen der neuen Assassinen für den Revolutionsableger vor, sondern enthüllte zudem noch einen vielversprechenden Vierspieler-Koop-Modus in Los Angeles. Ob die speziellen, gemeinsam zu erledigenden Missionen über die wahrscheinlich gestrichenen Seeschlachten hinwegtrösten, da sind wir uns noch nicht ganz sicher. Aber mit einem verbesserten Kampf- und Schleichsystem verspricht *Unity,* zumindest deutlich mehr Potenzial für die Landmissionen zu liefern, die ja in Teil 4 oft eher öde ausfielen. Obendrein macht die neue Anvil-Engine einen mehr als guten Eindruck, wenn es um eine lebendig wirkende Darstellung von Paris zur Zeit der französischen Revolution geht.

Wiener Melange

Arno Dorian wird unser Held in *Assassin's Creed: Unity* heißen. Der knapp 30-jährige Meuchelmörder ist österreichisch-französischer Abstammung und soll – Überraschung! – als junger Mann einen wichtigen Menschen in seinem Leben verloren haben. Wie bereits sein Assassinen-Kollege Connor



Im Koop-Modus können bis zu vier Spieler spezielle Missionen gemeinsam erledigen.





Die Lichteffekte wirken fast lebensecht und geben den Innenarealen viel Atmosphäre.

Die Kämpfe sollen im neuen Teil abwechslungsreicher ausfallen. Ein Versprechen, das Serienfans bereits für die Vorgänger vernommen haben dürften.

Die Darstellung großer Menschenmassen – hier: mehr als 5.000 Passanten – gelingt der neuen Anvil-Engine angeblich problemlos.

Der neue Held Arno bewegt sich dank neuem Parkour-System deutlich flinker über die Dächer von Paris.

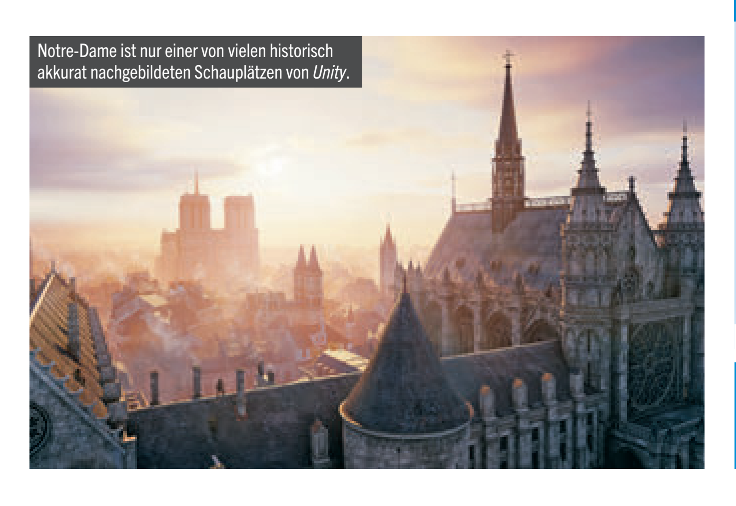
Einige Missionen werden in Innenarealen ihren Schauplatz haben – eine Seltenheit in den Vorgängern.

aus dem dritten Teil steht der Protagonist entsprechend zwischen zwei Kulturen und ist am Anfang des Spiels ziemlich wahrscheinlich auf einem persönlichen Rachefeldzug unterwegs.

Da *Assassin's Creed: Unity* zum ersten Mal in der Seriengeschichte auch Koop-Missionen bieten wird, soll es neben Arno noch andere Helden geben. Welche Rolle sie abseits der vorgeführten Koop-Missionen in der Handlung einnehmen, ist indes noch nicht bekannt. In den speziellen Aufträgen können euch jedenfalls bis zu drei Assassinen-Kollegen zu Hilfe eilen und etwa mit euch Wachen im Duett ausschalten oder Raubüberfälle begehen. Erfahrene Spieler können dabei Neulingen gut unter die Arme greifen, da man alle Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände, die man bereits in der Kampagne erworben hat, auch in den Koop-Missionen verwenden kann. Darüber hinaus soll es spezielle Skills geben, die nur im Koop-Modus verfügbar sind.

System-Upgrades

Neben dem atemberaubend schönen Look von *Unity* und der Möglichkeit, mehr als 5.000 (!) Passanten zeitgleich darzustellen, verspricht die neueste Version der Anvil-Engine auch einige Verbesserungen für Kämpfe, Schleich- und Klettereinlagen. So kann sich Arno dank neuer Parkour-Mechaniken noch geschickter als in den Vorgängern an Stadtmauern und Gebäudewänden entlangbewegen. Für die Schleichmissionen kommt ein neues Deckungssystem zum Einsatz, das vor allem in Innenarealen für weniger nervige „Der kann mich im Leben nicht gesehen haben!"-Momente sorgen könnte. Die Kämpfe sollen dagegen einmal mehr etwas abwechslungsreicher ausfallen – wie eben in jedem bisher angekündigten Teil der Serie. Wir freuen uns schon auf einen baldigen Anspieltermin, damit wir die neuen Mechaniken auf die Probe stellen können! ❑



Notre-Dame ist nur einer von vielen historisch akkurat nachgebildeten Schauplätzen von *Unity*.

EINSCHÄTZUNG



Matti Sandqvist

Mit dem Setting während der Französischen Revolution und der prächtigen Metropole Paris hat Ubisoft Montreal meines Erachtens die bislang interessanteste Periode und Stadt für die Reihe ausgewählt. Da die neue Anvil-Engine locker in der Lage ist, riesige und lebendig wirkende Menschenmassen darzustellen, mache ich mir auch keine Sorgen, dass die Umsetzung der chaotischen Zustände der damaligen Zeit gelingt. Obendrein wird es zum ersten Mal in der Seriengeschichte Koop-Missionen geben – *Unity* gehört eindeutig zu meinen Messefavoriten!

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 28. Oktober 2014



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

„Mit oder ohne Koop-Modus: *Unity* verspricht nicht weniger als der beste Teil der Serie zu werden!"


Trotz des eher gemächlichen und taktischen Spieltempos bietet *Dreadnought* jede Menge Action.

Dreadnought

Von: Christian Dörre

Fette Raumschiff-schlachten, und das auch noch Free2Play? Na das schauen wir uns doch mal genauer an.

Als Yager, der Entwickler des Third Person-Shooters *Spec Ops: The Line*, uns zum exklusiven Studiobesuch einlud, damit wir sein neuestes Spiel begutachten, konnten wir natürlich nicht nein sagen. Außer dass es sich dabei wohl um einen Free-2Play-Multiplayer-Shooter handeln sollte, war bis dahin noch nichts über den Titel bekannt, sodass wir recht erstaunt waren, als wir im Präsentationsraum Unmengen von Konzept-Designs zu riesigen Raumschiffen erblickten. Als uns das sympathische Berliner Team dann nähere Details zum Spiel nannte, waren wir abermals überrascht. Schließlich wäre es am naheliegendsten gewesen, auf den guten Ruf von *The Line* zu bauen und eine Fortsetzung anzuschließen.

Welcher Kapitän willst du sein?

Yager will hier jedoch einen anderen Weg gehen. Game Director Peter Holzapfel und Project Manager Mark Liebold verrieten uns, dass es sich bei *Dreadnought* um ein Raumschiff-Action-Spiel handelt, das circa 500 Jahre in der Zukunft spielt. Die Schauplätze liegen zwar allesamt in unserem Sonnensystem, doch sind sie auch durch massives Terra-Forming so verändert worden, dass die Landschaften abwechslungsreiche Schlachtfelder mit vielen Deckungsmöglichkeiten bieten. Hintergrund der Schlachten ist ein vergangener Konflikt, in dem sich zwei große Fraktionen im Streit um Ressourcen den Krieg erklärten. Die Kapitäne in *Dreadnought* haben sich irgendwann mit ihren Besatzungen von diesem Krieg losgesagt und kämpfen mittlerweile nur noch, um das eigene Überleben zu sichern. Peter Holzapfel dazu: „Unsere Schiffe sind riesig und beherbergen dadurch natürlich nicht nur eine Handvoll, sondern Hunderte bis Tausende Menschen. Wir wollen eine Verbindung zum Spieler aufbauen, dass dieser sich um seine Besatzung sorgt.“ Während man selbst den Kapitän steuert, wird man von mehreren Offizieren unterstützt, die sich genau wie der eigene Charakter auch aufrüsten lassen sollen und auch während der Kämpfe passendes Feedback zur tobenden Schlacht geben.

Insgesamt darf man in fünf unterschiedlichen Schiffsarten Platz nehmen, die es allesamt auch noch in verschiedenen Ausführungen geben wird. Der Destroyer ist ein relativ klassisches Kriegsschiff, während der Artillery Cruiser quasi als eine Art Sniper fungiert und sich aus dem großen Gefechtsgetümmel raushält. Die Corvettes stellen neben den als Heiler fungierenden Tactical Cruisern die kleinste und wendigste Klasse dar und eignen sich vor allem für schnelle Guerilla-Angriffe. Zu guter Letzt gibt es noch die titelgebenden Dreadnoughts. Das sind unfassbar riesige Schlachtschiffe, die mit ebenso riesiger Feuerkraft glänzen und kleinere Schiffe mit nur einem Treffer vom Himmel fegen können. Peter Holzapfel erklärt: „Wir möchten dem Spieler die Möglichkeit geben, genau die Art Kapitän spielen zu können, die er sein möchte. Fans von *Battlestar Galactica* können mit den Destroyern und Dreadnoughts ihr eigenes Erlebnis erschaffen, genau wie sich Han-Solo-Anhänger in den Corvettes wohlfühlen werden.“

Ab aufs Schlachtfeld

Im folgenden Hands-on gegen die Entwickler präsentiert sich *Dreadnought* trotz seines noch frühen Stadiums (angepeilter Release Anfang 2015) schon sehr spaßig und

INTERVIEW MIT **PETER HOLZAPFEL**

„Wir wollen die Spieler nicht abzocken.“

PC Games: Wie würdest du *Dreadnought* kurz und knapp beschreiben?
Peter Holzapfel: „Ganz kurz: riesige Raumschiffe, einfach zu handhaben. Wir werden es dem Spieler ermöglichen, genau den Raumschiff-Captain zu spielen, den er schon immer mal verkörpern wollte.“
PC Games: Warum habt ihr euch dazu entschlossen, ein Free2Play-Spiel zu entwickeln?
Holzapfel: „Es gab unterschiedliche Gründe dafür. Gerade nach dem positiven Feedback zu *Spec Ops: The Line* haben wir viel Lust darauf, ein Spiel über einen längeren Zeitraum mit einer Community kontinuierlich weiterzuentwickeln. Uns geht es dabei fast schon weniger um den Free2Play-Ansatz als um den Games-as-Service-Ansatz.“
PC Games: Was ist euer Konzept für das Free2Play-Modell bei *Dreadnought*?
Holzapfel: „Das werden wir im Detail erst später ankündigen, aber um es schon mal etwas anzuteasern: Wir wollen das Free2Play-Modell so revolutionieren, wie wir die Erzählung im Shooter-Genre mit *Spec Ops* neu definiert haben. Wir wollen den Spieler keinesfalls dazu treiben, zahlen zu müssen, weil er sonst nicht weiterkommt. *Dreadnought* wird kein Pay-to-win-System haben. Wir wollen die Spieler nicht abzocken, sondern mit ihnen das Spiel gestalten.“
PC Games: Zum Story-Modus ist ja noch nicht so viel bekannt, kannst du uns denn schon wenigstens ein paar Details verraten?
Holzapfel: „Die Singleplayer-Kampagne wird in mehrere Episoden aufgeteilt werden und genau wie der Mehrspieler-Modus mit der Community zusammen weiter ausgearbeitet.“


Peter Holzapfel, Game Director von *Dreadnought*

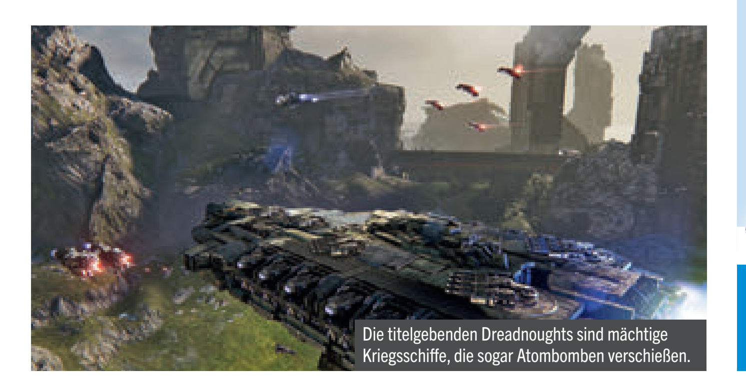
flüssig. Vor den Gefechten auf den Planetenoberflächen sammeln sich die Teams im Orbit und können so schon mal die Team-Taktik festlegen und auch gegebenenfalls noch mal die Klasse wechseln. Die Kämpfe spielen sich anschließend angenehm ungewöhnlich.

Statt schneller Action steuern sich die Raumschiffe gemäß ihrer Größe recht träge und verlangen den geschickten Einsatz der jeweiligen Spezialfähigkeiten. Mit den schnellen Corvettes bleibt man am besten die ganze Zeit in Bewegung, nervt die Gegner mit flinken „Hit and Run“-Angriffen und weicht den Geschossen mit der Fähigkeit aus, sich über kurze Distanzen warpen zu können. Mit den Artillery Cruisern sucht man sich hingegen ein Plätzchen außerhalb des Schlachtfeldes, nutzt die Tarnfunktion und feuert gezielt auf die dicken Brocken im Getümmel. Die Destroyer und vor allem die Dreadnoughts spielen sich recht langsam, sodass man meistens versucht, den Gegner in eine volle Breitseite hineinfliegen zu lassen. Das Manövrieren zur perfekten Gefechtsposition erinnert hier angenehm an die See-Kämpfe aus *Assassin's Creed 4: Black Flag*. Mal abgesehen davon, dass die Dreadnoughts sogar eine Atombombe auf ihre Gegner werfen können.

Überhaupt spielt sich *Dreadnought* zugänglich, aber doch auch sehr taktisch. Nach ein paar Partien bekommt man ein Gefühl für die jeweilige Klasse und lernt auch schnell die Cool-down-Phasen der mächtigen Spezial-Attacken, etwa der Atombombe, einzuschätzen. Insgesamt gibt es vier unterschiedliche Fähigkeiten für jede Klasse sowie Primär- und Sekundärgeschütze, sodass man sich theoretisch auf jede Situation im Gefecht einstellen kann. Zusätzlich lässt sich noch ein Energie-Management betreiben, das euch beispielsweise ermöglicht, die Schilde hochzuziehen, wenn es Raketen regnet, oder kurzzeitig mehr Power in die Geschosse zu legen. Trotz des eher geringen Spieltempos glänzt *Dreadnought* mit jeder Menge Action, die sich wuchtig und authentisch anfühlt. Technisch spielt der auf der Unreal Engine 4 basierende Titel auch klar in der oberen Liga des Free2Play-Segments. Gerade die Schiffe sind äußerst detailreich gestaltet und selbst bei den größten Explosionen bleibt das Spiel stets flüssig und ruckelfrei.

Geheimniskrämerei

Auf unsere Nachfrage hin bestätigte Yager außerdem eine Einzelspieler-Kampagne, wollte sich aber noch nicht zu Details äußern. Es steht lediglich fest, dass genau wie beim Multiplayer-Modus die Spieler mitbestimmen dürfen. Auch bei der allgemeinen Modi-Auswahl wollten sich die Entwickler noch nicht festlegen lassen. Bestätigt wurden bisher ein klassisches Team-Deathmatch und der Elimination-Modus, bei dem es kein Respawnen geben wird. Die interessanteste Frage war aber natürlich nach dem Konzept für das angestrebte Free2Play-Modell. Dies wurde uns ausführlich erklärt, genaue Details dürfen wir jedoch noch nicht nennen. Eines können wir aber mit ziemlicher Sicherheit sagen: Angst vor einer üblen Abzocke braucht man nicht zu haben. Sollte Yager das Konzept so umgesetzt bekommen, erwartet uns ein neues, faires Modell, das die Community stark involvieren wird. ❑


Die titelgebenden Dreadnoughts sind mächtige Kriegsschiffe, die sogar Atombomben verschießen.

EINSCHÄTZUNG

Christian Dörre



Für eine richtige Einschätzung ist es eigentlich noch viel zu früh, doch in unserer Anspiel-Session war schon unverkennbar, wie viel Spaß *Dreadnought* machen kann, wenn es fertig ist. Es ist einfach ein unbeschreiblich cooles Gefühl, einen Destroyer so lange mit einer Corvette zu ärgern, bis er endlich in Rauch aufgeht. Obwohl ich eigentlich eher Multiplayer-Titel meide, machte es mir auch nichts aus, dass man ohne Teamplay ziemlich chancenlos ist. Das ist für mich der Beweis, dass die Berliner mit ihrem Titel auf einem guten Weg sind.

GENRE: Action
PUBLISHER: Grey Box
ENTWICKLER: Yager
TERMIN: Anfang 2015



MESSE-EINDRUCK **GUT**

„Ambitioniertes Projekt mit enormer Spieltiefe, vielen taktischen Möglichkeiten und jeder Menge Potenzial!“

Auferstanden aus Ruinen: Als Anführer der Revolution liegt Amerikas Schicksal in euren Händen.

Homefront: The Revolution

Von: Thorsten Küchler

Crytek probt den Aufstand – mit der überraschendsten Shooter-Fortsetzung des Jahres.

SCREEN INFO

Neues aus der Rubrik „Wenn Marketing-Abteilungen sinnfreie Ideen haben" …

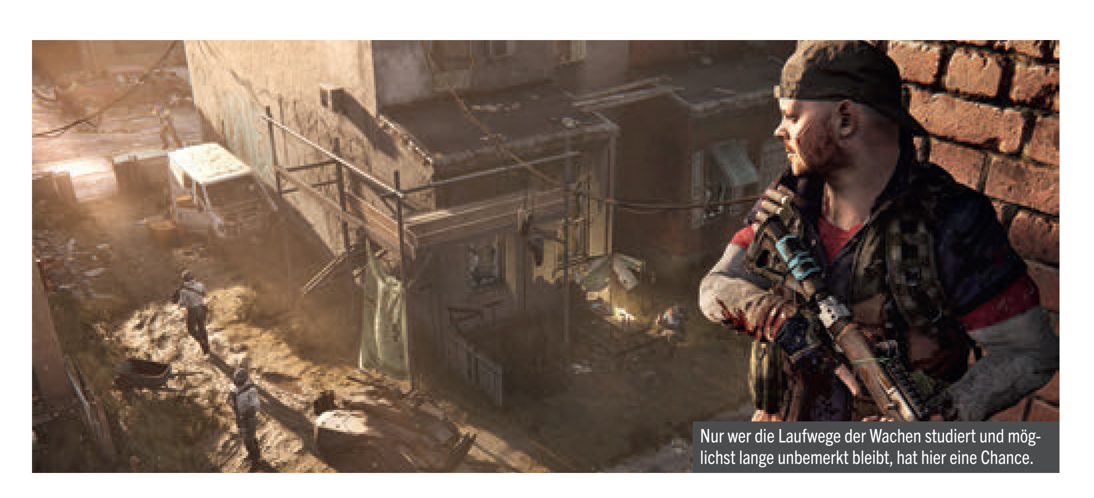
An dieser Stelle ein dickes „Sorry": Die Screenshots auf diesen Seiten wurden uns direkt vom Hersteller zur Verfügung gestellt – samt supernervigem Spiel-Logo als Wasserzeichen. Leider konnte oder wollte man uns keine Bilder ohne die gigantischen Stempel bereitstellen. Dafür geben die Screenshots aber prima die grafische Qualität von *Homefront: The Revolution* wieder – bei der Präsentation sah das Spiel teils sogar noch knackiger aus.

Der weltberühmte Freiheitskämpfer Che Guevara sagte einst: „Die Revolution ist kein Apfel, der vom Baum fällt, wenn er reif ist. Man muss machen, dass er fällt!" Crytek lässt sich nicht zwei Mal bitten und rüttelt tüchtig am Geäst: Das England-Studio der wohl wichtigsten deutschen Action-Spieleschmiede werkelt nämlich aktuell an einer Fortsetzung von *Homefront* – und die lässt ihren Vorgänger wie den schlechten Witz aussehen, der er letztlich für viele auch war.

Rebellischer Rückblick

Wer noch nie etwas von *Homefront* gehört hat, den wollen wir hier kurz einweihen: Der Ego-Shooter war so etwas wie der Versuch des (inzwischen leider Pleite gegangenen) Publishers THQ, mit den *Battlefields* und *Call of Dutys* dieser Software-Welt mitzuhalten. Der Größenwahn wurde allerdings nicht belohnt. Ganz im Gegenteil: Das Geballer um eine koreanische Invasion in den USA wurde zum grandiosen Flop aka „Millionengrab, das THQ in den Bankrott getrieben hat" – auch wenn der Titel bis heute eine treue Fangemeinde hat. Was wiederum vor allem am innovativen Mehrspieler-Modus lag.

Nun gehört die eigentlich so negativ behaftete Lizenz jedoch Crytek: Und dass diese Damen und Herren Ahnung vom Shooter-Geschäft haben, dürfte seit *Far Cry* und *Crysis* landläufig bekannt sein. Allerdings wird *Homefront: The Revolution* nicht in Frankfurt programmiert, sondern in Nottingham – denn dort haben die Yerli-Brüder bereits 2009 eine Dependance er-



Nur wer die Laufwege der Wachen studiert und möglichst lange unbemerkt bleibt, hat hier eine Chance.

Die Passanten sind aktuell noch (zumindest für den Spieler) unverwundbar – Crytek will damit Kontroversen verhindern.

In der völlig zerstörten Red Zone leben kaum noch Amerikaner – die koreanische Präsenz ist umso größer.

In sogenannten Safe Houses formiert sich der Widerstand. Hier kann man in Ruhe seine Waffen und Gegenstände bauen.

öffnet. Hervorgegangen ist diese Entwickler-Filliale übrigens aus dem britischen Traditionsstudio Free Radical (mehr dazu im Infokasten auf der nächsten Seite).

Freie Ortswahl

Schon das Grundprinzip von *Homefront: The Revolution* führt den Kardinalsfehler von Teil 1 ad absurdum: War das olle THQ-Debüt noch linearer als der Lauf einer Flinte, so kommt der Crytek-Neuanfang als Open-World-Shooter daher! Man kann sich also relativ frei durch die Spielwelt bewegen und Fahrzeuge nutzen – die Areale fallen zwar nicht gigantisch groß aus, für ein Action-Spiel wird aber erstaunliche Freiheit geboten. Apropos Freiheit: Die Story behandelt abermals die Besetzung der USA durch das kommunistische Regime Nordkorea bzw. einen Zusammenschluss asiatischer Staaten. Auf historische Fakten wird dabei laut gepfiffen: Die Truppen aus dem fernen Osten haben Amerika in einem brutalen Würgegriff, drangsalieren die Bevölkerung und sind technisch derart modern ausgestattet, dass selbst Captain Kirk neidisch würde. Als Spieler ist man nun dafür zuständig, den Widerstand in Philadelphia anzukurbeln. Nun gut, die Großstadt im Bundesstaat Pennsylvania klingt nicht so sexy wie New York oder San Francisco, sie wurde aber mit Bedacht als Spielwelt ausgewählt. Denn Philly steht als Verkündungsort der amerikanischen Unabhängigkeitserklärung sinnbildlich für das freie, demokratische Amerika – also genau das, was Nordkoreas Machthaber nun nicht so richtig dufte finden.

Widerstand ist nicht zwecklos

Crytek simuliert in *Homefront: The Revolution* ein Ökosystem, in dem Invasoren und Revoluzzer miteinander kämpfen. Wer möglichst kühne Aktionen durchführt, der erntet sogenannte Uprising-Points und bringt so das Volk hinter sich. Weil die koreanischen Soldaten aber nicht nur zahlenmäßig, sondern auch in Sachen Ausrüstung überlegen sind, muss man sich als Guerilla-Kämpfer heimtückischer Methoden bedienen. Das Zauberwort heißt hierbei Crafting: Einfa-

IM RÜCKBLICK: DER VORGÄNGER



Geplant als THQs Angriff auf die Ego-Shooter-Platzhirsche wurde Teil 1 der Serie zum Stolperstein für den Publisher.

Der inzwischen geschlossene Entwickler Kaos Studios bestand zu großen Teilen aus Personal, das bereits an *Battlefield 2* mitgearbeitet hatte. Und dementsprechend waren die Erwartungen groß, als THQ die Spieleschmiede mit der Programmierung eines Ego-Shooters betreute: *Homefront* sollte nicht nur ein spannendes Szenario bieten, sondern auch technisch wie spielerisch *Call of Duty* in die Schranken weisen. Doch die Wahrheit war eine andere, bittere: Der Titel war zwar ordentlich, blieb aber weit hinter den Erwartungen zurück – auch hinsichtlich seiner Verkaufszahlen. THQs Aktienkurs brach kurz nach dem Release um mehr als 26 Prozent ein. Schade eigentlich, denn vor allem der Mehrspieler-Modus für bis zu 32 Teilnehmer hatte einige wirklich kluge Innovationen und Features zu bieten.





Die trostlose Atmosphäre erinnert an *Half-Life 2* und *DayZ* – wahrlich keine schlechten Vorbilder.



Je mehr man das Volk zum Aufstand motiviert, desto stärker wehren sich die Passanten gegen ihre Unterdrückung.

CRYTEK NOTTINGHAM: DIE ENTWICKLER

Überraschung: Das zweite *Homefront* wird zwar von Crytek, nicht aber in Frankfurt am Main entwickelt.

Die englische Filliale des deutschen Super-Studios ging 2009 aus den Resten von Free Radical hervor. Deren letzter Titel war das verhunzte PS3-Geballer *Haze* (unten, oberes Bild). Berühmt waren die Engländer allerdings für ihre irrwitzige, dreiteilige *Timesplitters*-Serie: Viele Konsolenspieler erinnern sich noch gerne an die blitzschnellen, humorvollen Ego-Shooter mit cooler Multiplayer-Komponente und oldschooligen Splitscreen-Schlachten.



che Alltagsgegenstände werden hier zu fiesen Waffen. So schraubt man beispielsweise einen Benzinkanister an ein Spielzeugauto und nutzt das skurrile Gefährt als fahrende Minibombe – ferngezündet mittels Smartphone. Das Handy ist generell enorm wichtig: Es zeigt eine GPS-Karte der Spielwelt und kommt stilecht mit eingebauter Kamera daher. Allerdings werden hier keine nervigen Selfies geknipst, sondern Gegner und wichtige Objekte markiert – das kennen wir aus *Far Cry*. Auch die Waffen in *Homefront: The Revolution* greifen den Heimwerker-Gedanken auf: Sämtliche Schießeisen können verändert werden – etwa in dem man einen Schalldämpfer und eine Taschenlampe anschraubt oder gleich einen zweiten Lauf dazu montiert. Und wer das nicht alleine machen will, der lädt sich einfach drei Kumpels ein: Das komplette Abenteuer ist auch im Vierer-Online-Koop durchspielbar.

Das sieht mal lecker aus!
Homefront: The Revolution verwendet die aktuellste Version der Crytek Engine 3 – und die ist nun einmal eine der Besten, die der PC-Spielemarkt hergibt. Dementsprechend sieht die digitale Rebellion verdammt gut aus: Geniale Effekte, massenhaft Details und (bis auf ganz wenige Ausnahmen) knackscharfe Texturen – das uns gezeigte PC-Level gehörte trotz kleinerer Ruckler in die Kategorie „Na, Mahlzeit!". Crytek verspricht im fertigen Spiel zudem Wetterveränderungen in Echtzeit sowie einen stimmigen Tag-und-Nacht-Wechsel. Bleibt also nur noch zu hoffen, dass dieser Shooter-Apfel dann auch wirklich so reif vom Baum fällt, wie er bislang wirkt … ❑

Während die Koreaner mit modernsten Drohnen nach Rebellen suchen, muss der Spieler seine Waffen selbst basteln.

EINSCHÄTZUNG

Thorsten Küchler



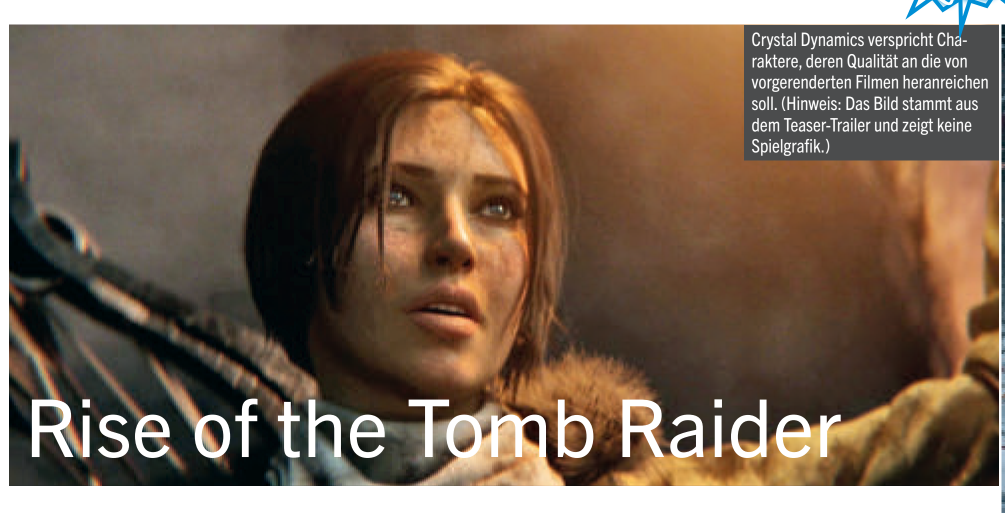
Wer vor wenigen Monaten auf ein grandioses Comeback der *Homefront*-Serie gesetzt hätte, wäre in der Gummizelle gelandet. Und nun kann man ohne Scham schreiben: Das Ding wird super! Crytek lässt keinen Stein auf dem anderen und macht technisch alles richtig – nur die beknackte „Nordkorea ist total böse und gefährlich"-Story hätte man sich sparen sollen. In den kommenden Monaten wird sich zeigen, ob das tolle Fundament mit sinnvollem Spielspaß-Beton gefüllt wird: Die Sache mit dem reaktiven Ökosystem, die muss Crytek noch im Detail vorführen.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Deep Silver
ENTWICKLER: Crytek Nottingham
TERMIN: 2015



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

„Technisch fein, spielerisch mutig: Die mau gestartete Serie kehrt überraschend hochwertig zurück!"



Crystal Dynamics verspricht Charaktere, deren Qualität an die von vorgerenderten Filmen heranreichen soll. (Hinweis: Das Bild stammt aus dem Teaser-Trailer und zeigt keine Spielgrafik.)

Rise of the Tomb Raider

Die ersten Artworks zu *Rise of the Tomb Raider* zeigen die blutverschmierte Lara in einer frostigen Einöde.

Auf den Reboot folgt das Sequel: In ihrem neuen Abenteuer begibt sich Lara auf einen düsteren Schicksalsweg. **Von:** Felix Schütz

Ohne Spielszenen oder Screenshots im Gepäck hat Square Enix die E3-Messe genutzt, um die Zukunft der *Tomb Raider*-Marke zu enthüllen. Neben einem weiteren Serienableger (siehe Kasten unten) dürfen sich Lara-Croft-Fans vor allem auf die Fortsetzung des düsteren Survival-Trips von 2013 freuen: *Rise of the Tomb Raider* heißt das neue Action-Adventure, das erneut bei Crystal Dynamics entsteht. Das US-amerikanische Team verwendet wieder seine eigens entwickelte Foundation-Engine, die aber deutlich aufgemöbelt werden soll: Diesmal ist die Technik ganz auf moderne Hardware und Next-Gen-Konsolen ausgerichtet – die Entwickler versprechen unter anderem Charaktere in einer Qualität, die an vorgerenderte Filme heranreichen soll.

Ein erster Teaser-Trailer deutet an, dass *Rise of the Tomb Raider* an die Ereignisse des Vorgängers anknüpfen wird: Darin ist Lara im Gespräch mit einem Therapeuten zu sehen, während sie versucht, ihre traumatischen Erlebnisse aus *Tomb Raider* zu verarbeiten – die leicht gealterte Lara ist seelisch immer noch angeschlagen. In weiteren Szenen sehen wir die junge Frau in einem verschneiten Berggebiet, wo sie vor einem Bären flüchtet und sich nur mit einem beherzten Sprung über eine Klippe in Sicherheit bringen kann. Auf der anderen Seite betritt sie eine gewaltige Höhle – das ist als Vorgeschmack auf das Gameplay zu verstehen, denn Crystal Dynamics verspricht, dass *Rise of the Tomb Raider* endlich große, komplexe Gräber und Höhlensysteme bieten wird. In dieser Hinsicht hatten die Fans das Vorgängerspiel noch kritisiert. Trotzdem wird aber auch *Rise of the Tomb Raider* wieder weitläufige Außengebiete umfassen, die laut der Entwickler bis zu drei Mal größer ausfallen sollen als im ersten Teil. Außerdem wird Lara diesmal in verschiedenen Gebieten auf der ganzen Welt unterwegs sein. Spielerisch wird man sich aber deutlich am erfolgreichen Reboot orientieren. Auch die Autorin Rhianna Pratchett, die schon den ersten Teil verfasst hat, sowie Camilla Luddington, Laras englische Synchronstimme, sind wieder mit an Bord. ❑

EINSCHÄTZUNG



Felix Schütz

Schade: Außer einem vorgerenderten Video fiel die Ankündigung des Spiels dürftig aus. Nach dem tollen Reboot von letztem Jahr können wir uns aber zumindest ausmalen, was uns erwartet: Ein intensives Erlebnis mit einer starken Heldin, spannende Kämpfe, stimmungsvolle Levels und viel Freiheit beim Erkunden. Vielversprechend finde ich, dass Lara im Trailer zwar gereifter wirkt, aber noch unter den brutalen Ereignissen des letzten Spiels leidet – das verspricht eine glaubhafte, verletzliche Heldin mit mehr Tiefgang als die üblichen Patronenschleudern, wie man sie so oft in Videospielen antrifft.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Square Enix
ENTWICKLER: Crystal Dynamics
TERMIN: 4. Quartal 2015



MESSE-EINDRUCK — **NICHT MÖGLICH**

„Von der neuen Lara gab's zwar nur wenig zu sehen, doch der erste Trailer hat zumindest neugierig gemacht."

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS

Damit hatten wir nicht gerechnet: Crystal Dynamics arbeitet nicht nur an *Rise of the Tomb Raider*, sondern liefert auch gleich noch eine Fortsetzung zum spaßigen *Lara Croft and the Guardian of Light*.

Obwohl Crystal Dynamics eigentlich einen Nachfolger zu *Lara Croft and the Guardian of Light* ausgeschlossen hatte, kündigten die Entwickler überraschend *Lara Croft and the Temple of Osiris* an. Spielerisch bleibt alles beim Alten, das Action-Adventure wird erneut komplett aus der isometrischen Draufsicht gespielt und setzt auf einen Mix aus arcadiger Action, knackigen Puzzles und Geschicklichkeitseinlagen. Anders als der erste Download-Hit kann man *Temple of Osiris* nicht nur zu zweit, sondern auch zu viert im Koop-Modus bestreiten – sowohl online wie auch lokal an einem PC. Ein Einzelspielermodus ist auch enthalten. Grafisch erinnert das Spiel an den ersten Teil, allerdings wurde die Engine für Next-Gen-Konsolen und moderne PCs fit gemacht. ❑

ENTWICKLER: Crystal Dynamics | **TERMIN:** Nicht bekannt



MESSE-EINDRUCK

Tolle Überraschung! Schöne Grafik, cooler Koop – das sieht nach einer runden Fortsetzung aus.

SEHR GUT



Anders als der Vorgänger bietet der Koop-Modus von *Lara Croft and the Temple of Osiris* Platz für 4 Spieler – online sowie lokal.

Tom Clancy's Rainbow Six: Siege



Die einen wollen rein, die anderen nicht raus – *Rainbow Six: Siege* setzt auf taktisches Räuber-und-Gendarm-Gameplay mit reichlich Zerstörungpotenzial.

Von: Stefan Weiß

Ubisofts Taktik-Shooter gibt dem Begriff Polizeigewalt eine ganz neue Bedeutung.

Wenn Anti-Terror-Einsätze nach dem Ausmaß von entstandenen Kollateralschäden gewertet würden, dürfte Ubisofts neuer *Rainbow Six*-Ableger mit dem Zusatz *Siege* ganz weit vorne liegen. Auf der diesjährigen E3 zeigte der Hersteller mit Gameplay-Szenen aus dem Mehrspielermodus, in welche Richtung sich das taktische Katz-und-Maus-Spiel zwischen Terror- und Anti-Terror-Einheiten bewegt – komplette Umgebungszerstörung im Namen des Gesetzes!

Von Grund auf neu konzipiert

Das 2011 gestartete Projekt *Rainbow Six: Patriots* kam mit der Entwicklung nur schleppend voran, Publisher Ubisoft stampfte es kurzerhand ein und ließ es von Grund auf neu konzipieren. Im jetzt umbenannten *Rainbow Six: Siege* drehen sich die Einsätze hauptsächlich um folgende Dinge: Die „Bösen" verbarrikadieren sich und die „Guten" versuchen möglichst schlau und effektiv dagegen vorzugehen. Als Spielplatz dienen kleine, überschaubare Levels, die sich komplett zerstören lassen, völlig ohne vorgegebene Skripts, sondern dynamisch. Wie man dabei vorgeht, das bleibt den Spielern überlassen. Auf der Spielemesse stellte Ubisoft den Mehrspielermodus „Geiselrettung" anhand eines Demo-Levels vor. Im fertigen Spiel, das 2015 erscheinen soll, gibt es dann auch – wie für die Reihe typisch – einen Kampagnenmodus für Solo-Spieler sowie Koop-Szenarien gegen KI-Gegner.

Taktisches Teamplay

Der auf der Messe gezeigte Level stellt eine typische Geiselsituation in *Siege* dar: In einem trauten US-Einfamilienhaus haben fünf Spieler die Aufgabe, das Gebäude mit Barrikaden und Stacheldraht möglichst effektiv abzuriegeln, damit die genommene Geisel nicht von Team Rainbow befreit wird. Auf der Gegenseite versuchen fünf Spieler als zusammen agierende Einsatzgruppe, die Geisel zu befreien. Ein


Auf der Seite der Terroristen habt ihr die Aufgabe, euch möglichst effektiv abzuschotten. Barrikaden, Stacheldraht, Minen und vieles mehr helfen euch dabei.



Die Mehrspielergefechte dauern nur wenige Minuten, sodass ein temporeiches Gameplay entsteht, das sich am Klassiker *Counter-Strike* orientiert.



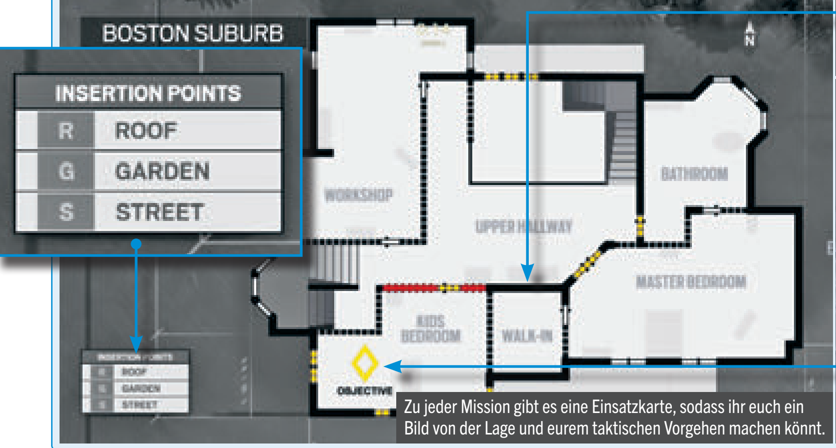
TAKTISCHE ZERSTÖRUNG ERWÜNSCHT: SO SPIELT SICH RAINBOW SIX: SIEGE!

Erst nachdenken, dann zuschlagen, so lautet die Devise in der Planungsphase von *Rainbow Six: Siege*. Danach entscheidet ihr, wie ihr im jeweiligen Einsatzgebiet vorgehen wollt.

Einsatzbesprechung: Coole Sache – nachdem wir mithilfe einer winzigen Kameradrohne den Standort der festgehaltenen Geisel im Demolevel bestimmen konnten, haben wir nun die Wahl, aus drei möglichen Startpositionen loszuschlagen. Innerhalb des Einsatzgebiets könnt ihr dann völlig frei vorgehen. Die im Spiel eingesetzte Anvil-Engine erlaubt dabei eine komplette Umgebungszerstörung. Schusswechsel sorgen für korrekt berechnete Einschusslöcher, Explosionen reißen Wände und Decken ein. Dadurch lassen sich die Missionen auf vielfältige Weise lösen. Besonders im Mehrspielermodus dürfte die kreative Zerstörungsorgie für Abwechslung sorgen.



Wände stellen in *Rainbow Six: Siege* kein Hindernis dar – hier lässt sich buchstäblich alles plattmachen.



Zu jeder Mission gibt es eine Einsatzkarte, sodass ihr euch ein Bild von der Lage und eurem taktischen Vorgehen machen könnt.



Mithilfe kleiner Kameradrohnen lassen sich Terroristen und Geiseln aufspüren.

solches Match dauert zwischen drei und vier Minuten. Zuvor erfolgt eine kurze Situationsbeschreibung und danach hat das Team 30 Sekunden Zeit, sich über den Einstiegspunkt zu einigen. Damit hält quasi die gute alte Planungsphase in zeitlich abgespeckter Form wieder Einzug in die Spielreihe. Die Spieler müssen sich schnell darüber einig werden, ob sie über das Dach, vom Garten her oder von der Garage aus zuschlagen, während sich die Verteidiger im Inneren einigeln.

Das SWAT-Team setzt sich aus unterschiedlichen Einheiten zusammen: Ein Scharfschütze postiert sich außerhalb in einem Nachbargebäude, ein weiteres Mitglied ist mit einem dicken Panzerungsschild ausgestattet, um Deckung zu geben. Verschiedenste Gewehre, Granaten, Sprengsätze und Drohnen erweitern das taktische Repertoire. Bei der Präsentation hören wir, wie sich die Einheiten perfekt absprechen, etwa um synchron von zwei Seiten aus eine Tür und eine Wand aufzusprengen, Teamabsprache ist wichtig in *Siege*. Und richtig gelesen – ihr habt die Möglichkeit, die Umgebung komplett in eure Taktik einzubeziehen. Wenn ihr beispielsweise per Drohne Gegner in einem Raum unter euch ausgemacht habt, könnt ihr einfach ein Loch in Boden/Decke sprengen, um die Gegner von oben zu überraschen. Aber aufgepasst, auch die Terroristen verfügen über starke Feuerkraft – wer sich hinter einer Mauer in Sicherheit wähnt, wird schnell Zeuge, wie mit jeder Salve eines starken Gewehrs schützender Putz und Mörtel zerbröselt. Während der knapp vier Minuten andauernden Zerstörungsorgie sehen wir zu, wie sich das einst hübsche Einfamilienhaus in ein regelrechtes Trümmerfeld verwandelt. Die Teams schrumpfen dabei zusammen, denn tödlich getroffene Figuren dürfen der restlichen Partie nur noch zuschauen, Wiedereintritt gibt es nicht. Da die Matches aber sehr kurz gehalten sind, ist das nicht weiter tragisch.

So taktisch sich der gezeigte Demolevel auch präsentierte, mit realistischem Vorgehen hat das Ganze wohl eher nichts zu tun. Das recht hohe Spieltempo könnte gerade *Rainbow Six*-Veteranen sauer aufstoßen. Doch noch ist es zu früh, das Spiel anhand des kurzen Levels in Gänze einzuschätzen; kurzweilig und vor allem kreativ zerstörerisch dürfte es aber allemal werden. ❑



Wie ihr aufseiten der Cops in ein Gebäude eindringt, bleibt euch überlassen. Wie wäre es mit einer Sprengladung am Fenster im oberen Stockwerk? Kein Problem.

EINSCHÄTZUNG



Stefan Weiß

Nachdem ich mir die auf der E3 gezeigte Mehrspielerpartie mehrfach angeschaut habe, stelle ich mir vor, wie ein für solch einen Einsatz zuständiger Polizeipräsident beim Abschlussbericht wohl erbleichen würde, wenn er die Liste der polizeilichen Zerstörungsarbeit unterzeichnen muss. Aber gut, *Rainbow Six: Siege* ist ja auch keine Simulation echter Polizeiarbeit. Die gezeigte Physiktechnik der Alphaversion des Spiels ist sicher maßlos übertrieben, lässt aber wunderbar taktische Freiheit zu und erlaubt damit spielerische Abwechslung in den Matches.

GENRE: Action
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 2015



MESSE-EINDRUCK **GUT**

„Möglicherweise ein Comeback für die in den letzten Jahren eher enttäuschende Taktik-Shooter-Reihe."


Der Dunkle Ritter kann aus dem Flug in sein Batmobil einsteigen. Das sieht ziemlich schick aus!


Nach Jokers Abgang bevölkern weiterhin viele Fieslinge die Straßen von Gotham City.

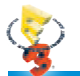
Batman: Arkham Knight

Dass *Batman: Arkham Knight* zu den meisterwarteten Spielen der Messe gehört, dürften auch die Fledermaushasser und Comic-Abstinenzler unter uns mitbekommen haben. Kurz vor der E3 musste Entwickler Rocksteady jedoch bekanntgeben, dass der vierte Teil und damit das letzte Kapitel der Batman-Saga nicht wie geplant in diesem Oktober erscheint, sondern erst nächstes Jahr in die Ladenregale kommt.

Ein wenig Trost spendete da ein Gameplay-Video in Los Angeles, das die Funktionen des – zum ersten Mal in der Seriengeschichte selbst steuerbaren – Batmobils präsentierte. Mit dem Fahrzeug wird der Dunkle Ritter nicht nur gemütlich von A nach B im weitläufigen Gotham City kommen, sondern das gut gepanzerte Vehikel ebenso für Kämpfe verwenden. So kann das Batmobil auf Tastendruck in Gefechtsbereitschaft – Rocksteady nennt diesen Zustand den „Battlemode" – versetzt werden. Um dann etwa Fußsoldaten zu bekämpfen, sollte man Gummigeschosse laden, gegen härtere Gegner eignen sich dagegen eher größere Kaliber wie zum Beispiel Raketen.

Abseits des Batmobils gab es auf der E3 leider nur wenig Neues zu *Arkham Knight*. Das Spiel sieht immer noch wie ein wahr gewordener Traum eines jeden Batman-Fans aus und liefert ein offene Spielwelt, die im Vergleich mit *Arkham City* sogar fünf Mal so groß ausfallen soll. Mit Schurken wie Pinguin, Two-Face oder Scarecrow sind zudem viele der bekanntesten Fieslinge Gothams im Spiel vertreten, was für ein furioses Finale der vielleicht besten Comic-Versoftung sorgen dürfte. Der neue Erscheinungstermin von *Batman: Arkham Knight* ist vage für das Jahr 2015 angesetzt. ❑

ENTWICKLER: Rocksteady Games
TERMIN: 2015



MESSE-EINDRUCK

„Auch wenn es nur das Batmobil auf der E3 zu sehen gab: Wir sind weiterhin fest davon überzeugt, dass *Arkham Knight* ein Brett wird!"

SEHR GUT

Call of Duty: Advanced Warfare

Im Rahmen der E3 nahmen wir an einer halbstündigen Präsentation der Singleplayer-Kampagne von *Call of Duty: Advanced Warfare* teil. Im Gegensatz zum direkten Vorgänger *Ghosts* ist der neueste Teil der Shooter-Serie in der Zukunft angesiedelt, was zum Beispiel für futuristische Waffen im Spiel sorgt.

Hinter verschlossenen Türen wurden zwei Missionen – Collapse und Bio Lab – auf einer Xbox One vorgeführt, die PC-Fassung bekamen wir leider nicht zu sehen. Auffällig neben der ausnahmslos guten Optik waren die ruhigen Passagen in den Levels – offenbar möchten die Macher damit ein wenig Abwechslung in die sonst durchgehend actionlastige Inszenierung der Reihe bringen.

Collapse, die erste Mission der Präsentation, ist in der kalifornischen Metropole San Francisco angesiedelt. Private Mitchell und seine Kameraden sind in einem gepanzerten Fahrzeug Richtung Golden Gate Bridge unterwegs und kämpfen dabei gegen unzählige Widersacher. Nachdem die Truppe aus dem Vehikel ausgestiegen ist, kommen die futuristischen Waffen zum Einsatz: Neben Laser- und Plasmagewehren stehen dem modernen Supersoldaten auch Granaten zur Verfügung, die zum Beispiel automatisch den Weg vor die Füße eines Feindes finden.

Die zweite vorgeführte Mission zeigt den einen oder anderen ruhigen Moment im Spiel. Mitchell ist mit einem KI-Kollegen auf der Flucht vor einem Hubschrauber. Dank seines Exosuits kann unser Held auf eine Tarnfunktion zurückgreifen, die jedoch nicht ewig anhält. Trotzdem kommt es erst gegen Ende des Levels zu Schießereien – ein eher ungewohntes, aber erfrischendes Erlebnis in einem Shooter der Marke *Call of Duty*. ❑

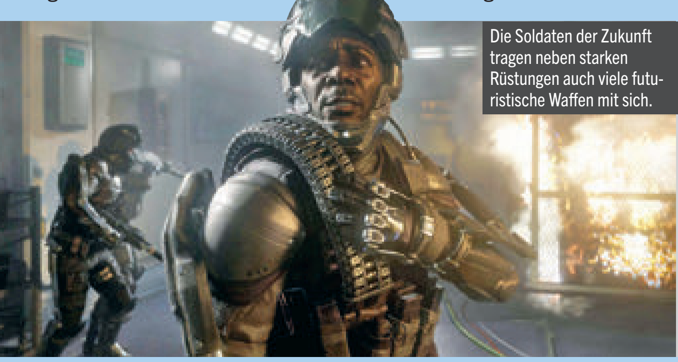
ENTWICKLER: Sledgehammer
TERMIN: 4.11.2014

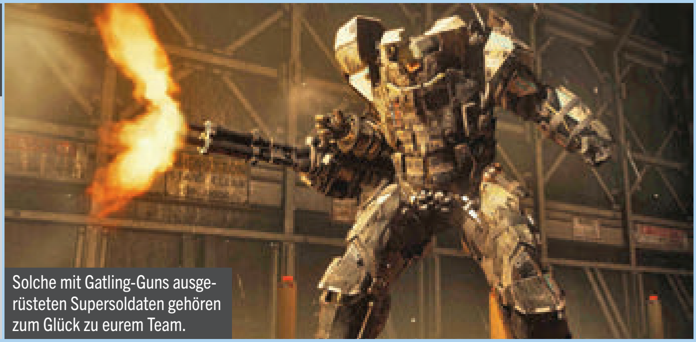


MESSE-EINDRUCK

„Die Einzelspielerkampagne scheint ungewohnt viel Abwechslung zu bieten. Wir sind schon sehr gespannt auf die Neuerungen im Mehrspielermodus!"

SEHR GUT


Die Soldaten der Zukunft tragen neben starken Rüstungen auch viele futuristische Waffen mit sich.


Solche mit Gatling-Guns ausgerüsteten Supersoldaten gehören zum Glück zu eurem Team.


Schrotgewehre teilen viel Schaden aus, müssen aber auch oft nachgeladen werden.


Vier Jäger machen in Hunt Jagd auf allerlei fiese Fabelwesen.

Hunt: Horrors of the Gilded Age

Statt Spiele direkt auf der E3 anzukündigen, sind viele Publisher dazu übergegangen, schon im Vorfeld der Messe ihre Titel vorzustellen. Auch Crytek handhabte es bei *Hunt: Horrors of the Gilded Age* so. Dabei handelt es sich um ein neues Third-Person-Actionspiel mit Free2Play-System, in dem bis zu vier Spieler als Team versuchen, furchterregende Bosse zu Fall zu bringen. *Hunt* ist übrigens der Debüt-Titel von Crytek USA (rekrutiert vom ehemaligen *Darksiders*-Team Vigil Games) und soll noch im Laufe des Jahres in die Beta-Phase starten.

In Los Angeles bekam man eine Szene zu sehen, in der vier Jäger auf der Pirsch nach einer bösen Hexe sind. Das Team ist nur leicht bewaffnet und muss obendrein sehr auf die Munition achten. Laut den Entwicklern wird es im fertigen Spiel zwar eine große Auswahl an Gewehren und Pistolen geben, aber die Spieler müssen notgedrungen ebenso mit Nahkampfwaffen wie etwa Äxten gut umgehen können. Das Gezeigte wirkte sehr actionlastig und stellenweise auch ziemlich schwer. Vor allem scheint es in *Hunt* darauf anzukommen, den Gegnern just im richtigen Moment auszuweichen und den Mitspielern tatkräftig zu helfen – vor allem dann, wenn sie gestorben sind. Statt wie üblich nach einem Bildschirmtod etwas weiter weg von der Action loszustarten, wacht man in *Hunt* nämlich in einem verschlossenen Sarg wieder auf. Nur ein Teamkamerad kann euch dann aus der misslichen Lage befreien.

Insgesamt hat *Hunt* wegen der Koop-Kämpfe viel Potenzial und setzt mit der Viktorianischen Zeit auf ein eher unverbrauchtes Setting. Die interessanteste Frage am Ende ist, wie gerecht das Free2Play-System ausfällt. ❑

ENTWICKLER: Crytek
TERMIN: 2015

MESSE-EINDRUCK

„Sieht schick aus, scheint viele Herausforderungen zu bieten und setzt auf ein unverbrauchtes Szenario – *Hunt* hat viel Potenzial!"

GUT

Dying Light

Zombie-Gestöhne und Redakteurs-Gegähne können sich verblüffend ähnlich anhören. Auf der E3 2014 gab es am Techland-Stand beides zu hören: Die Hauptwidersacher im Zombie-Actionspiel *Dying Light* verlangten lautstark nach nahrhaften Gehirnen und der spielende Redakteur war dezent gelangweilt von dem, was er da zu spielen bekam. Denn *Dying Light* ist nichts anderes als die inoffizielle Fortsetzung eines Zombie-Spiels, das in Deutschland schneller indiziert wurde als man „platzende Köpfe" sagen kann. Während die Rechte an der Serie bei Publisher Deep Silver verblieben und ein offizielles *Dead Island 2* beim deutschen Entwickler Yager entsteht, verlegt Erfinder Techland die Zombiehatz mit *Dying Light* ab 2015 von den Tropen nach Brasilien. 20 Minuten lang spielten wir auf der E3 eine frühe PC-Version und zwar zwangsweise mit dem an einen PC angeschlossenen Xbox-One-Gamepad.

Geschwindigkeit ist in *Dying Light* der Schlüssel zum Sieg: Gerade zu Anfang gibt es viel zu viele Zombies und feindlich gesinnte Überlebende der Apokalypse, die zudem noch zu stark sind, als dass ihr euch durchboxen könntet. Stattdessen gilt es, die Missionsziele der linearen, wahlweise im Koop-Modus spielbaren Kampagne zu erreichen, indem ihr euch die Parkour-Fähigkeiten des Helden zunutze macht. So rennt, springt und schlittert ihr durch Gassen, über Wellblechhütten und unter Zäunen hindurch. Das macht grundsätzlich Laune, aber das Bewegungsgefühl ist meilenweit von dem aalglatten Spielfluss eines *Mirror's Edge* entfernt, besonders zu Beginn. In einem späteren Abschnitt sorgten die mittlerweile freigeschalteten Fähigkeiten für eine geringfügige Verbesserung – Potenzial ist also durchaus vorhanden. ❑

ENTWICKLER: Techland
TERMIN: Februar 2015



MESSE-EINDRUCK

„Die Verschiebung auf 2015 scheint vollkommen berechtigt: Es fehlt noch an vielen Stellen der Feinschliff!"

GUT


Wegrennen statt Ballern heißt die Devise in *Dying Light*, insbesondere wenn ihr auf größere Gegner trefft.


Grafisch wirkt Dying Light trotz schöner Lichteffekte ziemlich altbacken – das liegt zum Teil daran, dass das Spiel auch für Xbox 360 und PS3 erscheint.



Nach einer gefühlten Ewigkeit erscheint *GTA 5* endlich für den PC – samt allen Inhalten der Konsolenfassung.



Die Weitsicht soll in der PC-Fassung deutlich höher ausfallen als in der Xbox-360- und PS3-Version.

Grand Theft Auto 5

Mit sage und schreibe über 33 Millionen weltweit abgesetzten Kopien gehört *Grand Theft Auto 5* zu den meistverkauften Spielen aller Zeiten – und mit mehr als 200 Millionen Euro Produktionskosten ebenso zu den teuersten. Dabei erschien Rockstars Open-World-Spektakel im letzten September nur für Microsofts Xbox 360 und Sonys PlayStation 3. Offenbar hat die Online-Petition für eine PC-Fassung mit über 650.000 Unterzeichnern Wirkung gezeigt, denn auf der E3 kündigte Rockstar eine komplett überarbeitete Version von *GTA 5* für den PC und die Next-Gen-Konsolen Xbox One und PS4 an.

Laut dem Entwickler will man die Möglichkeiten der deutlich besseren Hardware so weit wie es nur geht, ausreizen. Zum Beispiel sollen eine erweiterte Sichtweite, feinere Texturdetails, mehr Verkehr auf den Straßen und eine höhere Auflösung dafür sorgen, dass die neue Fassung die virtuelle Stadt Los Santos deutlich lebendiger erscheinen lässt als noch die alten Konsolen-Versionen. Zudem soll die PC-Version exklusiv über einen Video-Editor verfügen, mit dem sich aufgenommene Abenteuer von Michael, Trevor und Franklin bearbeiten und mit der Internet-Community teilen lassen.

Wer bereits *GTA 5* besitzt und *Grand Theft Auto Online* spielt, darf übrigens seinen Charakter samt aller Fortschritte in der neuen Fassung verwenden. Auch alle bisher erschienen Erweiterungen für den Mehrspielermodus und ebenso die kommenden werden für die überarbeitete Version verfügbar sein. Als Erscheinungstermin gab Rockstar Herbst 2014 an. ❑

ENTWICKLER: Rockstar North
TERMIN: 4. Quartal 2014



MESSE-EINDRUCK

„Einer der spielerisch besten Open-World-Titel kommt nun in einer überarbeiteten Fassung für den PC – darüber können wir uns nur freuen!"

SEHR GUT

Mittelerde: Mordors Schatten

Mit einem auf der Messe neu gezeigten Trailer gehen die Entwickler der Mittelerde-Schnetzelei *Mordors Schatten* detailliert auf das sogenannte Nemesis-System ein. Dieses Verhaltens-System für eure Gegner sorgt dafür, dass keine zwei Spieler auf dieselben Gegner treffen. Jeder Feind entwickelt sich ganz individuell weiter, je nachdem, wie ihr euch im Spiel verhaltet und welche Entscheidungen ihr trefft. Die Gegner sind in der Lage, sich an diese Informationen zu erinnern und verändern sich entsprechend. Beispielsweise kann dies in Feigheit münden, sprich, wenn ihr einen eher ängstlichen Gegner besiegt, aber am Leben gelassen habt, wird er künftig die Beine in die Hand nehmen, wenn er euch erneut begegnet. Ein loyaler Widersacher hingegen kämpft bis zum letzten Blutstropfen. Dies geht sogar so weit, dass ein Gegner, der euch in einem früheren Kampf eine tödliche Wunde zugefügt hat, damit prahlt, wenn ihr erneut aufeinandertrefft. Solche Details sorgen für mächtig viel Atmosphäre und verleihen den Figuren mehr Authentizität. Schlussendlich sorgt das Nemesis-System dafür, dass kein Spiel dem anderen gleicht, zumal ihr auf vielfältige Weise Einfluss auf die Spielwelt nehmen könnt. So lassen sich etwa Mordors Orks offen attackieren oder ihr nutzt das im Spiel integrierte Gesellschaftssystem, um die verschiedenen Ork-Gruppen gegeneinander aufzuhetzen. Ziel des düsteren Action-Spiels ist, am Ende über eine eigene mächtige Ork-Armee zu gebieten, mit der man Sauron herausfordern und Mordor unterjochen kann. ❑

ENTWICKLER: Monolith Productions
TERMIN: 7.10.2014



MESSE-EINDRUCK

„Das vom Hersteller gezeigte Trailer- und Ingame-Material lässt die Hoffnung wachsen, dass uns ein düsteres und gut inszeniertes Spektakel erwartet."

NICHT MÖGLICH



Orks und zahlreiche Monster bevölkern das digitale Mordor. Jeder Gegner verhält sich dabei anders, hat eigene Charakterzüge.



Eure Spielweise wirkt sich an vielen Stellen im Spiel aus. So erinnern sich die Gegner an eure Taten.

Star Wars: Battlefront

Eine Kamerafahrt um einen Stormtrooper, eine Speederbike-Szene auf Endor und ein paar Eindrücke vom Eisplaneten Hoth – das war schon alles, was man an Ingame-Szenen zu EAs Mehrspieler-Shooter zu Gesicht bekam. Schade! Immerhin gab es einen kurzen Einblick in die tolle Grafik, welche die im Spiel eingesetzte Frostbite Engine 3 bietet. Schön war zu sehen, wie viel Wert die Entwickler auf eine hohe Detailtreue bei den Modellen legen. Der Release wird für den Sommer 2015 erwartet. ❑

ENTWICKLER: Dice
TERMIN: 2015



Erste kurze Schnipsel zum Gameplay von *Star Wars: Battlefront* zeigten unter anderem eine Speederbike-Verfolgungsjagd auf dem Waldmond Endor aus *Star Wars: Die Rückkehr der Jedi-Ritter*.



MESSE-EINDRUCK

„Electronic Arts hielt sich auch bei diesem Titel mit handfesten Gameplayszenen dezent zurück. Da hätten wir deutlich mehr erwartet."

NICHT MÖGLICH

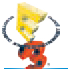


Im ersten Teaser-Trailer zum höllischen Ego-Shooter von Bethesda gab es zwar noch nicht viel zu sehen, doch das tut unserer Vorfreude auf die Ballerorgie erst mal keinen Abbruch.

Doom 4

Handfeste Infos zum angekündigten Ego-Shooter gab es auf der Spielemesse nicht. Dafür sorgte der kurze Teaser-Trailer aber wenigstens für ein Lebenszeichen. Die stimmungsvolle Render-Inszenierung im Video sorgt allerdings dafür, das wir jetzt mehr als sehnsüchtig der QuakeCon 2014 entgegenfiebern. Die Veranstaltung findet vom 17. bis 20. Juli statt. Erst dann wird es konkrete Infos zum düsteren Spiel rund um Dämonen und Monster geben. ❑

ENTWICKLER: id Software
TERMIN: Nicht bekannt



MESSE-EINDRUCK

„Mehr als ein Lebenszeichen zum Spiel kann man es nicht nennen, was Bethesda im Rahmen der Messe vorgestellt hat."

NICHT MÖGLICH



Ein skurril-witziger Trailer zum Zombiespektakel aus Deutschland sorgte für reges Interesse auf der diesjährigen E3. Im Spiel selber dürfte es deftig zur Sache gehen.

Dead Island 2

Schauplatz Kalifornien: Im amerikanischen Sonnenstaat sind die Zombies los! Wie von der Serie gewohnt setzt sich eine Gruppe von Überlebenden gegen die Untoten zur Wehr. Im Mittelpunkt des Actionspiels stehen dabei wieder kuriose und blutrünstige Nahkämpfe mit selbst gebastelten Waffen. So könnt ihr beispielsweise motorisierte Fleischwölfe oder elektrische Macheten herstellen. Neben dem Einzelspielermodus ist auch eine Koop-Variante für bis zu acht Spieler vorgesehen. Grafisch setzen die Entwickler auf die Unreal Engine 4. ❑

ENTWICKLER: Yager
TERMIN: Frühjahr 2015



MESSE-EINDRUCK

„Auch wenn es sich um ein Spiel mit hohem Splatter-Faktor handelt, dürfte der Humor nicht zu kurz kommen, wie der Trailer beweist."

NICHT MÖGLICH

Mirror's Edge

Viel zu sehen gab es leider nicht vom neuen Action-Abenteuer der Protagonistin Faith. Die Technik stand bei der Messepräsentation im Vordergrund. Inhaltlich soll das actionreiche, schnelle Kampfsystem erhalten bleiben. Laut Entwickler soll *Mirror's Edge* die weltweit besten First-Person-Nahkämpfe in einem PC-Spiel darstellen. Ebenfalls angekündigt wurden neue, innovative Features, um ein neues Spielerlebnis zu bieten. Doch was sich die Entwickler darunter vorstellen, davon war leider nichts zu sehen. ❑

ENTWICKLER: Dice
TERMIN: 2015



Waghalsige Parkour-Einlagen in einer futuristischen Großstadt dürft ihr auch im neuen *Mirror's Edge* erwarten.



MESSE-EINDRUCK

„Es ist zwar schön zu wissen, dass an Mirror's Edge gewerkelt wird, aber wir hätten uns Gameplay-Szenen statt Tech-Demos gewünscht."

NICHT MÖGLICH

The Witcher 3: Wilde Jagd

CD Projekt scheint seine Versprechen wahr zu machen: Die Gameplay-Demo des Spiels überzeugt mit einer grafisch beeindruckenden, offenen Welt.

Von: Felix Schütz

Für viele ist es das Spiel der Messe: CD Projekt Red liefert mit *The Witcher 3* eine beeindruckende Vorstellung.

Im polnischen Warschau dürfte derzeit Hochstimmung herrschen: Mit *The Witcher 3: Wilde Jagd* gelang CD Projekt Red ein erstklassiger Messeauftritt. Begleitet von einem fantastischen Trailer zeigte das Team vor allem eine weit fortgeschrittene PC-Version, gab fleißig Interviews und präsentierte das Spiel live dem neugierigen Fachpublikum. Viele Fans und Kritiker sind sich einig: *The Witcher 3* darf sich mit Fug und Recht zu den erfolgreichsten Titeln der diesjährigen E3 zählen.

Lebendige, wunderschöne Welt

In der Gameplay-Demo präsentierten die Entwickler stolz ihre offene Welt: Zu Fuß, im Boot oder auf dem Rücken seines Pferdes bereist Serienheld Geralt von Riva eine weitläufige Spielumgebung, in der es kaum Grenzen zu geben scheint: Der Hexer rennt, springt, klettert, schwimmt und taucht sogar; das war in den beiden Vorgängerspielen noch undenkbar. Grafisch beeindruckend war das Gezeigte obendrein: Die Entwickler haben ihre Engine mittlerweile auf DX11 umgestellt, das Ergebnis überzeugt mit wunderschönen Landschaften, feinen Lichteffekten, glaubhafter Vegetation und knackscharfen Texturen. Besonders hübsch ist Novigrad gelungen: Ohne jegliche Ladezeiten reitet Geralt in die riesige, mittelalterliche Stadt hinein, kommt dabei an hunderten geschäftigen NPCs vorbei, die detaillierten Tagesabläufen folgen. Das wirkt unheimlich stimmig und dynamisch – wenn CD Projekt derartige Detailiebe in die ganze Spielwelt gesteckt hat (die immerhin größer als die von *Skyrim* ausfallen soll), dürfte



Die Rückkehr von Ciri war CD Projekts große Überraschung: Geralts Adoptivtocher ist der Liebling vieler *Witcher*-Fans, besonders für Kenner der Bücher.



Optisch gibt es derzeit kein Rollenspiel, das mit den Landschaften von *The Witcher 3* mithalten kann. Allenfalls *Dragon Age: Inquisition* hat hier noch ein Wörtchen mitzureden.

In einem neuen Ausrüstungsslot kann Geralt erstmals eine kleine Armbrust als Fernkampfwaffe ausrüsten.

Auf der E3 präsentierten die Entwickler auch den neu gestalteten, aufgeräumten Inventarbildschirm.

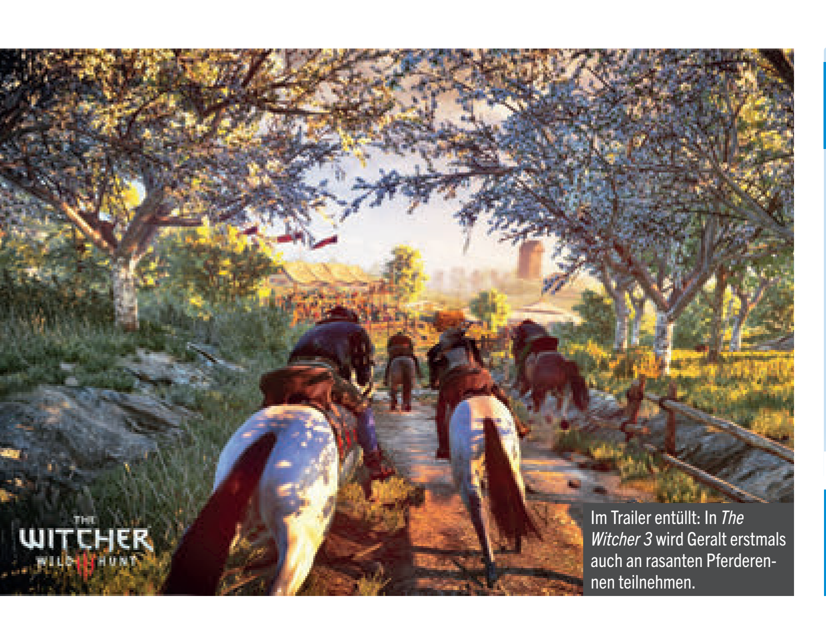
The Witcher 3 zumindest im Fantasy-Bereich neue Maßstäbe setzen.

Überraschend blutig

Inhaltlich präsentierten die Entwickler hübsch verzahnte Quests und kleinere Geschichten, in denen Geralt mal mit NPCs quatschen, aber auch Banditen und riesige Flugmonster verdreschen muss. In den Kämpfen fiel nicht nur Geralts neue Fernkampfwaffe –eine kleine Armbrust – auf, sondern auch der hohe Gewaltgrad: Ein neues „Zerstückelungs"-System sorgt dafür, dass menschliche Gegner ziemlich blutig zerlegt werden. Eine Freigabe ab 18 Jahren dürfte dem Spiel damit sicher sein.

Fans der Bücher dürfen jubeln

Trotz riesiger Spielwelt und spannender Kämpfe betonen die Entwickler stets, dass *The Witcher 3* ein handlungsgetriebenes Spiel sei, genauso wie die Vorgänger. Um das zu unterstreichen, zeigen sie in den Trailern erstmals zwei Charaktere, die bei Kennern der Buchvorlage für strahlende Gesichter sorgen: Nicht nur Geralts große Liebe Yennefer ist mit von der Partie, sondern auch Ciri – sie ist so etwas wie Geralts Adoptivtochter, außerordentlich mächtig und von zentraler Rolle für die gesamte Geschichte, die Bücher und Spiele verbindet. Ihr Auftritt im Spiel dürfte Neueinsteiger zwar nur wenig jucken, echte Fans freut's dafür umso mehr. Auf der E3 wurde CD Projekt zudem nicht müde zu bekräftigen, dass das Spiel 50 Stunden Hauptstory, plus 50 Stunden an handgeschriebenen Nebenquests, bieten wird. Auch wenn es schon abzusehen war, machte dieser gelungene E3-Auftritt nochmals deutlich: *The Witcher 3* gehört schon jetzt zu den interessantesten Rollenspielen des kommenden Jahres. ❑



Im Trailer entüllt: In *The Witcher 3* wird Geralt erstmals auch an rasanten Pferderennen teilnehmen.

EINSCHÄTZUNG

Felix Schütz



The Witcher 3 ist für mich das Highlight der E3 2014. Die Spielwelt? Lebendig und wunderschön. Die Technik? Grandios. Die Charaktere? Glaubhaft und spannend. Und trotzdem will ich mir noch eine gewisse Skepsis bewahren: Vielleicht werden die Kämpfe ja stumpf und anspruchslos, die Spielwelt abseits der Hauptpfade leer, womöglich mündet die Story in ein ödes Finale – das kann alles noch schief gehen! So toll das Spiel also aussehen mag, vom Hype will ich mich noch nicht anstecken lassen – das hole ich dann vielleicht nach, wenn ich's mal ein paar Stunden gespielt habe.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: cdp.pl / Bandai Namco
ENTWICKLER: CD Projekt Red
TERMIN: 24. Februar 2015



ÜBERRAGEND

„Eine gewaltige Spielwelt, tolle Grafik und eine vielversprechende Story: *The Witcher 3* weckt große Erwartungen."


In Sachen Gewaltdarstellung scheint *Inquisition* den Vorgängern in nichts nachzustehen – und die waren ab 18 Jahren freigegeben.


Dank der Frostbite-3-Engine dürfte *Dragon Age: Inquisition* das mit Abstand hübscheste Spiel werden, das Bioware bislang gemacht hat.

Dragon Age: Inquisition

Mit *Dragon Age: Inquisition* will Bioware nicht nur neue Rollenspieler ins Boot holen, sondern auch alte Fans zurückgewinnen, die von *Dragon Age 2* enttäuscht waren. Diesen Anspruch stellten die Entwickler auf der E3 2014 einmal mehr unter Beweis. Besonders für die neue taktische Ansicht fand unserer Team vor Ort viele lobende Worte: Wie in den Vorgängerspielen kann man die Kämpfe jederzeit pausieren, allerdings zoomt die Kamera in *Inquisition* deutlich weiter heraus als noch in *Dragon Age 2*. Nun kann man der vierköpfigen Spielergruppe detaillierte Kommandos erteilen, selbst die genauen Laufwege der Figuren lassen sich anhand farbiger Linien festlegen. Auf diese Weise sind auch komplexe, taktische Manöver möglich. Ähnlich wie in *Dragon Age: Origins* können wir die Verhaltensweisen aller Teammitglieder auch wieder genau anpassen, dazu hat Bioware ein umfangreiches Menü eingebaut. Neben der taktischen Komponente ist aber auch der Action-Anteil gestiegen: Jeder Charakter lässt sich aus der Schulterperspektive steuern, Attacken und Spezialfähigkeiten werden dann direkt per Tastendruck ausgelöst. Zusammen mit den schnellen Ausweichrollen, die jede Figur im Kampf ausführen kann, wirkt *Inquisition* dann tatsächlich ein bisschen wie ein Actionspiel – wir vermuten aber, dass die taktischen Elemente vor allem auf höheren Schwierigkeitsgraden unverzichtbar werden. Auf der E3 demonstrierte Bioware auch den Kampf gegen einen beeindruckend inszenierten Drachen: Das Riesenbiest hat mehrere Trefferzonen, die man individuell anvisieren kann – es empfiehlt sich daher, das Team klug um die Riesenechse zu positionieren. Auch die Grafik machte einen tollen Eindruck: Zwar wirkten die auf der E3 gezeigten Levels nicht allzu weitläufig, doch dafür gefiel uns die wunderschöne Vegetation und die stimmungsvolle Ausleuchtung umso mehr. Bioware scheint mit der Frostbite-3-Engine jedenfalls sehr gut zurechtzukommen – *Dragon Age: Inquisition* zählt zu den grafisch schönsten PC-Titeln der gesamten Messe. ❑

ENTWICKLER: Bioware
TERMIN: 9. Oktober 2014


Auch auf der E3 zu sehen: Spannende moralische Entscheidungen und glaubhafte Charaktere.


MESSE-EINDRUCK
„Zurück zu alten Rollenspieltugenden, verpackt in ein topmodernes Gewand – *Dragon Age: Inquisition* hinterlässt einen spannenden, ausgereiften Eindruck."
SEHR GUT

Mass Effect 4

Es war nicht mehr als ein kleines Lebenszeichen: In einer kurzen E3-Videobotschaft zeigten die Entwickler von Bioware erste Eindrücke aus dem nächsten *Mass Effect*-Spiel. Allerdings beschränkte sich das Gezeigte auf Kamerafahrten über Sternenkarten und Planetenoberflächen, in einer kurzen Szene war auch ein hübsch gestalteter Charakter in einem Kampfanzug zu sehen. Bioware erwähnt dabei die *Mass Effect*-Fangemeinde, deren größter Wunsch es angeblich sei, im nächsten Spiel einen völlig neuen Teil unserer Galaxie zu erforschen und neue Charaktere kennenzulernen. Die Erkundung des Weltraums soll darum stärker in den Vordergrund rücken. Das passt auch zu Biowares früheren Aussagen, das nächste *Mass Effect* würde sich nicht um Commander Shepard drehen und auch nicht notwendigerweise an den dritten Teil anknüpfen. Natürlich soll es aber Bezüge zu früheren Spielen geben, so werden etwa manche Rassen zurückkehren – im E3-Video war bereits ein Kroganer zu sehen.

Das nächste *Mass Effect* nutzt die Frostbite-3-Engine und wird von Bioware Montreal entwickelt, während Bioware Edmonton – das ursprüngliche Bioware-Team – derzeit auch an einer völlig neuen Marke neben *Dragon Age: Inquisition* arbeitet. ❑

Eine der ersten Szenen aus dem neuen *Mass Effect* zeigt detaillierte Planetenoberflächen und sehr schöne Lichteffekte – anstelle der Unreal Engine 3 kommt diesmal die Frostbite Engine 3 zum Einsatz.

ENTWICKLER: Bioware
TERMIN: Nicht bekannt


MESSE-EINDRUCK
„Genau wie bei *Dragon Age: Inquisition* lässt sich Bioware diesmal spürbar mehr Zeit und verzichtet auf verfrühte Ankündigungen – gut so!"
NICHT MÖGLICH

Lords of the Fallen

Auch Deck 13 und CI Games waren auf der E3 vertreten und präsentierten ihr neues Action-Rollenspiel *Lords of the Fallen*, das von beiden Studios gemeinsam umgesetzt wird. Bei den Gameplay-Demonstrationen unterstrichen die Entwickler nochmals, dass die Kämpfe den wichtigsten Teil des Spiels ausmachen und entsprechend knackig und befriedigend ausfallen sollen. Anders als *Dark Souls* (mit dem es oft verglichen wird) soll *Lords of the Fallen* allerdings nicht so frustrierend werden und eine sanftere Lernkurve bieten. ❑

ENTWICKLER: Deck 13 / CI Games
TERMIN: Herbst 2014



Die Entwickler wollen nicht zu viel versprechen, sondern kommunizieren klar, was Sache ist: *Lords of the Fallen* bietet keine offene Welt, sondern Levels voller knackiger Bosse und Secrets für Erkundungsfreudige.



MESSE-EINDRUCK

„Auch wenn *Lords of the Fallen* noch ein paar Alleinstellungsmerkmale vertragen könnte, machen die knackigen Kämpfe und die schöne Grafik schon einiges her!"

GUT



Taktische Party-Kämpfe, jede Menge Quests und Charaktere, wunderschön vorgerenderte Hintergründe – der Kickstarter-Hit sieht immer besser aus.

Pillars of Eternity

Obsidian zeigte sein Kickstarter-Rollenspiel auf der E3 hinter verschlossenen Türen – durchaus zum Unmut einiger Backer, die Infos zu „ihrem" Spiel als Erste erwarteten. Doch immerhin: Das Gezeigte machte einen prima Eindruck, das bewusst altmodische Spielgefühl mit taktischen Kämpfen und ausgiebigen Dialogen erinnert positiv an die beliebten D&D-Klassiker vergangener Tage. Parallel zur E3 verkündete Obsidian, dass *Pillars of Eternity* kurz vor der Beta-Phase steht und inhaltlich vollständig ist – ein Release in diesem Jahr erscheint immer realistischer. ❑

ENTWICKLER: Obsidian Entertainment
TERMIN: Ende 2014



MESSE-EINDRUCK

„Obsidian ist auf einem guten Weg: Wer altmodische RPGs à la *Baldur's Gate* vermisst, der muss *Pillars of Eternity* einfach im Auge behalten!"

GUT

Tom Clancy's The Division

Seit *The Division* letztes Jahr auf der E3 enthüllt wurde, hat sich eine gewaltige Erwartungshaltung gegenüber dem ambitionierten Online-Action-Rollenspiel aufgebaut. Leider gab es aber auch in diesem Jahr keine Möglichkeit, *The Division* selbst anzuspielen, stattdessen präsentierte Ubisoft den Titel nur in diversen Demonstrationen (aus denen nicht eindeutig hervorging, ob dabei überhaupt live gespielt wurde). Keine Frage: Technisch sind die gezeigten Szenen nach wie vor beeindruckend. Wenn das fertige Spiel tatsächlich so aussieht wie bislang dargestellt, dürfte *The Division* so manche Grafikkarte zum Schmelzen bringen. Spielerisch hatte das schwedische Entwicklerteam von Ubisoft Massive leider nur wenig Neues zu berichten – noch immer ist nicht klar, wie der Spielablauf in der offenen Online-Welt von New York eigentlich genau funktionieren soll, wie Charaktere ausgerüstet werden und wie sich die Geschichte entwickelt. Stattdessen zeigte man weitere Kampfszenen, in denen eine Spielergruppe angenehm taktisch vorgehen und die Umgebung geschickt als Deckung nutzen musste. Zu den wenigen Neuerungen dieser E3 zählten lediglich neue technische Gadgets, die im Kampf zum Einsatz kommen, etwa ein stationärer Mini-Flammenwerfer und eine fliegende Drohne, die Gegner kurzzeitig mit einem grellen Blitzlicht blendet.

Nachdem Ubisoft das Spiel etwas übereifrig für 2014 angekündigt hatte, schwenkte der französische Publisher kurz vor der E3 um und verschob *The Division* offiziell auf das kommende Jahr. Auch die Entwickler bei Massive betonen, dass *The Division* noch viel Entwicklungszeit benötigt, die man sich auch nehmen will – darum ist selbst 2015 als Termin noch mit Vorsicht zu genießen. ❑

ENTWICKLER: Ubisoft Massive
TERMIN: 2015. Hoffentlich. Vielleicht.



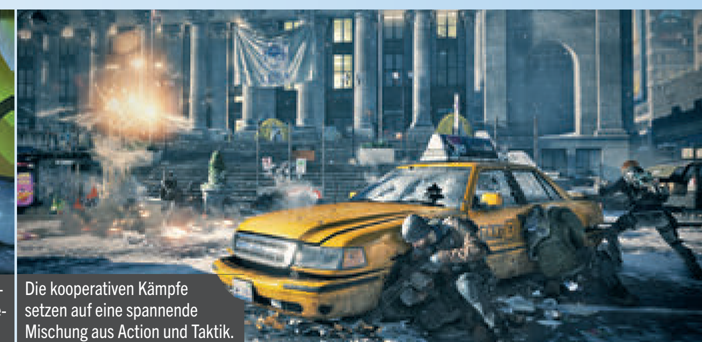
MESSE-EINDRUCK

„Auch wenn noch viele inhaltliche Fragen rund um das Mehrspielerkonzept offen bleiben: Was bislang von *The Division* zu sehen war, schaut super aus."

SEHR GUT



Ubisoft Massive hat Jahre in die Entwicklung seiner eigenen Snowdrop-Engine gesteckt. Das Ergebnis ist beeindruckend.



Die kooperativen Kämpfe setzen auf eine spannende Mischung aus Action und Taktik.





Runde Geländer, flexiblere Fenster und Dächer: Da muss die Gartenparty ja ein voller Erfolg sein.

Die Sims 4

Von: Roland Austinat

Schlauere Sims, schickere Optik, schnellerer Bau-Modus: Mit *Die Sims 4* setzt EA neue Maßstäbe.

Als uns Spieldesigner-Legende Will Wright im Jahr 2000 höchstpersönlich die Erstausgabe der *Sims* vorführte, dachten wir: Coole Idee, doch wie erfolgreich kann ein Spiel ohne Story sein, das man nicht gewinnen kann? Auch Hersteller Electronic Arts hätte sich nicht träumen lassen, dass sich *Die Sims* laut Guinness-Buch der Rekorde 16 Millionen Mal verkaufte – EA selbst hatte gerade einmal mit 160.000 Stück gerechnet. Bei diesem Erfolg erstaunlich, dass es in den letzten 14 Jahren gerade mal drei *Sims*-Teile gab. Andererseits ist ein Reboot der Serie eine knifflige Angelegenheit. Fans stecken nicht nur viel Zeit und Liebe ins Erstellen eigener Häuser, Wohnungen und Sims, sondern auch jede Menge Geld: Veröffentlichte Maxis für den ersten Teil sieben Erweiterungen und zwei Inhaltspakete, brachte es *Die Sims 3* auf elf Erweiterungen und neun Inhaltspakete. Da muss eine neue Version schon echte Neuheiten bieten, um den Sim-Liebhaber zum Umsteigen und zur Aufgabe seiner bisherigen Schätze zu bewegen. Fünf Jahre nach dem dritten Teil will *Die Sims 4* mit zahlreichen Neuheiten und Verbesserungen ein solches Lockmittel sein. Das ist zumindest der Tenor aller Entwickler, die uns die verschiedensten Aspekte des Spiels bei einem Besuch bei Electronic Arts im kalifornischen Redwood City vorführten.

Nicht nur für Frauen

Executive Producer Rachel Franklin räumt nach der Begrüßung gleich mit einem Vorurteil auf: „*The Sims*



Das wäre mal eine Idee für Kinect & Co.: eine virtuelle Fußballsimulation, passend zur WM in Brasilien.



Tag-und-Nacht-Wechsel beherrscht *Die Sims 4*, doch eine Wettersimulation gibt es nicht.

HALLO, NACHBAR!

In den Stadtvierteln von *Die Sims 4* sind außer euren Sims noch etliche andere Bewohner aktiv.

Die Bewohner der Städte halten sich gerne und oft im Freien auf. Manche werkeln im Gemeinschaftsgarten und sammeln dort Saatgut ein, das sie im heimischen Garten aussäen. Andere pflücken Obst von den Bäumen, um daraus schmackhafte Mahlzeiten zu kochen. Wieder andere stehen an einem Kanal und angeln. Die Sims machen aber auch Abstecher etwa in eine Bücherei oder ein Museum. Dort kommt es manchmal zu schrägen Szenen. „Gestern kam eine ältere Person ins Fitnessstudio und starb dort nach einem Herzinfarkt", berichtet Producer Grant Rodiek. Dank der unaufdringlichen Bedienoberfläche, die „80 Prozent weniger Platz benötigt", lädt *Die Sims 4* zum entspannten Zuschauen ein. Als „ein großes interaktives Spielzeug" beschreibt Rodiek den Titel.



Künstlerisch veranlagte Sims entspannen sich beim Malen – mit unterschiedlichen Animationen.

wird nicht nur von jungen Frauen gespielt – im Gegenteil, die Reihe ist die mit der wohl vielschichtigsten Spielerschar in der Geschichte von Electronic Arts."

Ihre Kollegin und Lead Producer Lyndsay Pearson arbeitet seit Beginn an den *Sims* und gibt den Kurs des vierten Teils mit „eine Rückkehr zum ersten Teil" an. Ging es darin neben den namensgebenden Sims primär um den Bau des eigenen Hauses, präsentierte der Nachfolger verschiedene Lebensabschnitte und Karrieren der Sims, während *Die Sims 3* es nicht zuletzt in den Erweiterungen mit der ganzen Welt aufnahm. Die Rückkehr zu den Wurzeln soll mit einer stark aufgebohrten Sim-Erstellung und dem neuen Bau-Modus (siehe Kasten) die kreativen Hirnregionen alter und neuer Spieler ansprechen. Dazu kommen schlauere Sims, die jetzt nicht mehr vor einer offenen Tür britisch-respektvoll darauf warten, dass der jeweils andere Sim zuerst hindurchgeht. Auch Multitasking beherrschen die digitalen Hauptdarsteller: „Eure Sims können jetzt zum Beispiel gleichzeitig reden und Gemüse schnippeln", erklärt Lydnsay Pearson.

An sich wenig spektakulär, doch der Realitätsgrad der Simulation steigt dadurch gewaltig. Jeder Sim besitzt ganz eigene Gefühle, Eigenschaften und Ziele. Bestimmten im Vorgänger fünf gleichberechtigte Merkmale die Persönlichkeit eines Sims, legt ihr jetzt ein Hauptziel und drei weitere Eigenschaften fest. Alsbald machen die Sims das eigene Anwesen und die ganze Stadt unsicher. Und die PCs eurer Freunde: „Im dritten Teil haben unsere Spieler 500 Millionen Gegenstände, Häuser und Personen heruntergeladen", berichtet Pearson. „Doch viele wussten gar nicht, dass und wie das möglich ist. In *Die Sims 4* integrieren wir dieses optionale Element deutlich besser."

Party mit Elton John

Ryan Vaughan und Graham Nardone, ihres Zeichens Producer und Associate Producer im Entwicklerteam, führen uns nun vor, wie das in der Praxis aussieht. Vaughan und Nardone haben bereits digitale Ebenbilder ihrer selbst erschaffen, mit denen sie nun Willow Creek unsicher machen – einen der vielen Orte in *Die Sims 4*. Jeder besitzt bis zu fünf Stadtviertel, die sich neben Wohngegenden aus gemeinschaftlichen und kommerziellen Stadtvierteln zusammensetzen. Sim Ryan ist mies gelaunt und begibt sich daher an ein paar Fitnessgeräte. „Mit einem wütenden Workout verbessert ein Sim seine athletische Fertigkeit schneller – und wird obendrein zufriedener", erklärt der echte Ryan Vaughan.



Im Park vor einem herrschaftlichen Haus tauschen ein paar Sims den neuesten Klatsch und Tratsch aus.

Auf dem Spielplatz in Willow Creek ist schwer was los – auch wenn es eher wenig zum Spielen gibt.

DER NEUE BAU-MODUS

Ihr interessiert euch nicht für das Wohl und Wehe eurer eigenen Sims-Familie? Ihr verbringt eure Zeit viel lieber damit, eigene architektonische Meisterwerke zu erschaffen? Dann ist der neue Bau-Modus für euch genau das Richtige.

Die Designer Aaron Houts und John Burges führten uns bei unserem Besuch den neuen Bau-Modus von *Die Sims 4* vor. Er ist deutlich intelligenter geworden: „Das Spiel weiß jetzt, dass Wände, Fußboden und Decke zusammengehören und einen Raum bilden", erklärt John Burges. „Und ihr könnt die Größe dieses Raumes jetzt beliebig verändern statt nur eine von ein paar vorgegebenen Formen auszuwählen." Das Programm erkennt dabei auch, wenn Räume aneinandergeraten und verändert die Wände entsprechend. Setzt ihr vier Wände in Eigenregie zusammen, fügt das Spiel dem neuen Raum automatisch einen Fußboden hinzu. Eine fünfte Wand teilt diesen dann in zwei eigenständige Zimmer.

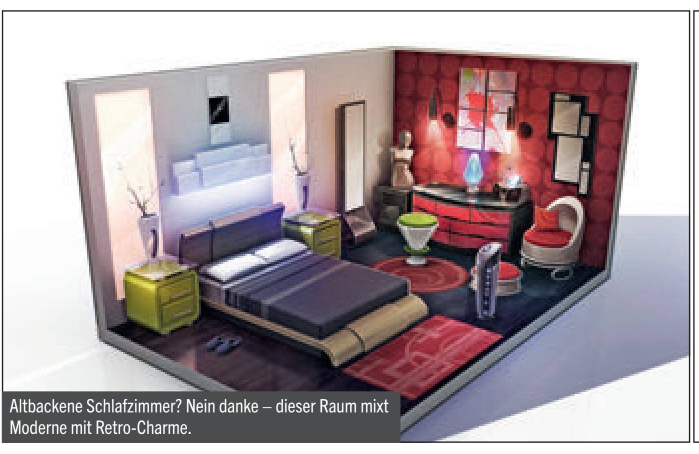
Nicht nur Fenster, auch Wände sind jetzt erstmalig „höhenverstellbar". Auf Wunsch platziert das Spiel Fenster aber auch automatisch und im richtigen Abstand voneinander: Mit zwei Mausklicks zaubert Aaron Houts 14 Fenster in die Wände seines Eigenheims. Ebenfalls zum ersten Mal dabei: runde Geländer, die für organischeres Aussehen etwa einer Terrasse sorgen. Hobby-Dachdecker freuen sich: „Ihr könnt eure Hausdächer jetzt in beliebige Richtungen biegen und bewegen, nicht nur wie bisher deren Höhe verändern", sagt John Burges. So wird aus einem wenig aufregenden Giebeldach mit wenigen Klicks ein fesches Dach mit runden und eckigen Elementen, wie man es auf einer Fabrikhalle der Gründerzeit sehen kann. Ein Haus darf auch mehrere unterschiedliche Dachelemente besitzen, sogar mit unterschiedlichen Ziegeln. Bei der Inneneinrichtung helfen die Designer euch mit einer Reihe von fertig eingerichteten, durchaus schicken Zimmern in verschiedenen Farbkombinationen. Verändert ihr im Nachhinein euer Haus, passt sich die Inneneinrichtung daran an: Gegenstände wie Bilder, die nach einer Höhenveränderung der Wände nicht mehr an diese passen, landen automatisch in eurem „Inventar". Auch ganze Musterhäuser sind im Sims-4-Katalog zu haben. Cool die neue Suchfunktion. Hier tippt ihr den Namen einer Gebäudekomponente beziehungsweise eines Einrichtungsgegenstands ein. Das Spiel listet dann alle passenden Objekte auf. Auf Wunsch teilt ihr eure Eigenkreationen in der neuen Galerie mit anderen Spielern – direkt im Spiel, nicht mehr mit umständlichen Kopier- und Entpack-Aktionen.


Ein Klick auf ein Hauselement unten links, schon erscheinen fertige Katalog-Zimmerentwürfe.

Kurz darauf reden die zwei Sims über ihre Hobbys und Videospiele. Sim Graham muntert Sim Ryan auf und schon bald geben sich die beiden einen „bro hug", eine amerikanisch-männliche Umarmung. „Beide Sims besitzen die Eigenschaft ‚Hanging with bros'", erklärt Ryan Vaughan. „Wenn sie etwas gemeinsam unternehmen, steigt ihre Zufriedenheit deshalb schneller."

Zeit für einen Spaziergang durch den Park: Auf einem Spielplatz tollen Kinder auf einem Piratenschiff herum, während am Tisch nebenan eine Frau Schach gegen sich selbst spielt. Natürlich können unsere Sims sich mit anderen unterhalten oder deren Gemütslage inspizieren. Die Vielzahl möglicher Gesprächsthemen erinnert fast schon an ein Grafik-Adventure, während die Optik stellenweise wie ein stark aufgebohrtes *World of Warcraft* wirkt. Wir wechseln in ein kommerzielles Viertel mit Bücherei, Fitnessstudio, Museum und Bar. Sim Ryan setzt sich in der Bar an ein Klavier und beginnt, darauf herumzuklimpern. Sim Graham plaudert mit einer hübschen Sim-Dame erst über Videospiele und zeigt ihr dann seine Muskeln – mit zweifelhaftem Erfolg. „Eure Sims können ihre Fertigkeiten auf eine weitere Weise schneller verbessern", sagt Ryan Vaughan. „Sie lernen mit einem Mentor, einem Sim mit besseren Fertigkeiten." In unserem Fall betritt ein deutlich an Elton John erinnernder Sim die Bar und steuert aufs Klavier zu, um dort zusammen mit Sim Ryan in die Tasten zu hauen.

Unsere zwei Sims wollen am Abend eine Party schmeißen, doch für ihre ganzen neuen Freunde ist ihr Haus etwas zu klein. Graham Nardone wechselt in die Online-Galerie, wo er zuerst ein repräsentativeres Gebäude auswählt und ihm dann ein Klavierzimmer verpasst. Nach kurzen Anpassungsarbeiten – eine Wand muss weg, eine andere wird nach oben verlängert – bekommen Sim Ryan und Sim Graham noch ein schickes Outfit für den Abend, dann kann die Party steigen. Neben Gästen und Gastgebern könnten wir auch noch einen Unterhaltungskünstler, einen Partyservice und einen Barkeeper einladen. Die Party ist ein voller Erfolg: Sim Graham flirtet erfolgreich mit seiner eher reservierten Mitbewohnerin Anne, was sich positiv auf den Freundschafts- und


Altbackene Schlafzimmer? Nein danke – dieser Raum mixt Moderne mit Retro-Charme.


Ein Traum für angehende Meisterköche: Gleich acht Herdplatten bietet diese Musterküche.





Wer arbeitet, soll auch feiern: Abends zieht's die Sims in einen Nachtclub im Vergnügungsviertel.

den neuen Romantik-Gradmesser auswirkt.

Anne ist bei so vielen Menschen im Haus jedoch etwas verkrampft. Die Stimmung steigt auf einen neuen Höhepunkt, als Elton John durch die Tür tritt und am Klavier Platz nimmt – ungeplant und ungescriptet, wie uns Vaughan und Nardone versichern. „Soziale Events wie eine Party, ein Date oder eine Hochzeit schalten außerdem neue optionale Ziele und Belohnungen frei", ergänzt Ryan Nardone.

Schlau, schlauer, Sims

Mit Technical Animation Director Marion Gothier schauen wir jetzt den *Sims* unter die Haube. Die gebürtige Münchnerin und ihr Team sind für 10.000 Animations-Clips verantwortlich – umgerechnet zehn Stunden, so viel wie vier, fünf Kinofilme. Dazu gehören zahlreiche KI-Verbesserungen, denn: „Wenn euer Sim nicht durch eine Tür finden kann, spielt es keine Rolle, wie viele neue Emotionen er besitzt", lacht Gothier. Neben den schon verbesserten Wegfindungsroutinen kommen kleine Schritte dazu, mit denen ein Sim etwa durch enge Räume oder auf Treppenabsätzen navigiert. Ärgern werden sich alle Fans asiatischer Karatefilme: Die Gesichter der Sims werden beim Sprechen jetzt lippensynchron animiert. Und drehte ein Sim früher wie von einem Hexenschuss geplagt den ganzen Körper, um in eine andere Richtung zu schauen, bewegen sich jetzt nur die dazu nötigen Körperteile. Das ermöglicht auch mehr Gelegenheiten zur nonverbalen Kommunikation.

Für ein anderes System griff Marion Gothier zu ungewöhnlichen Mitteln. Sie filmte sich und ihre Kollegen bei einer Stehparty mit versteckter Kamera. Ihr Ziel: zu sehen, wie eine Personengruppe neue Mitglieder „aufnimmt" beziehungsweise sich daran anpasst. Das Resultat: „Alle Sims besitzen jetzt ein für den Spieler unsichtbares Polygon vor ihren Füßen", erklärt Gothier. „Stehen sie zusammen, versuchen sie, ihre Polygone zu überlappen."

Auch die schon erwähnten Multitasking-Fähigkeiten basieren auf der Arbeit der Animatorentruppe. „Es gibt keine Maximalzahl für parallel ablaufende Aktionen", sagt Marion Gothier. „Eure Sims können jetzt beispielsweise im Fitnessstudio auf einem Laufband rennen und dabei gleichzeitig reden und fernsehen." Schließlich besitzt ein Sim jetzt je nach Charakter verschiedene Bewegungsarten. Ein luschiger Sim schlurft nur so durch die Gegend, während ein Egomane pfauengleich umherstolziert. Das gilt auch für Animationen wie das Malen eines Bildes oder das Tanzen: „Ihr seht auf einen Blick, ob eurem Sim etwas Spaß macht oder nicht", sagt Gothier.

Äußere und innere Werte

Die flippige Modedesignerin Jill Johnson ist Associate Producer und stellt uns den stark erweiterten „Create-A-Sim"-Modus vor. Wie schon im Rest des Spiels hält sich das Bedien-Interface im Charakter-Editor behutsam zurück. Statt langer Menüs klicken wir direkt mit der Maus auf unseren

> „*Die Sims 4* ist ein großes, interaktives Spielzeug."
>
> Grant Rodiek, Producer



Diese Designstudie von Willow Creek erinnert fast ein wenig an ein Grafik-Adventure wie *Maniac Mansion*.

Überraschung: Das Töchterchen der sportlichen Eltern ist ein echter Bücherwurm.







Sim, um ihn zu verändern. „Hüften, Schultern, Unterarme, Beine, Waden, Füße, Bauch, Hintern, Haltung" rattert Johnson einige der möglichen Baustellen herunter. Fit oder fett? Ihr habt es in der Hand. Genauso, welche Nase, Nasenlöcher, Augen, Lippen, Wangen oder welches Kinn es sein soll. Allein über ein Dutzend Nasen stehen zur Auswahl, „und dabei handelt es sich nicht um Varianten einer einzigen Nase", sagt Jill Johnson. Ist der Sim komplett, geht es an die Kleidung: „Endlich passt auch jede Kopfbedeckung mit jeder Frisur zusammen – und trägt euer Sim schicke Stiefel, sieht man die auch – es sei denn, die Hose besitzt einen Boot-Cut-Schnitt." Wem das alles zu viel Arbeit ist, der erzeugt seinen Sim zufallsgesteuert oder wählt aus von den Designern vorgegebenen modischen Looks – Make-up und Lippenstift inklusive.

Doch wir alle wissen: Was wirklich zählt, sind die inneren Werte. Dazu verpasst ihr jedem Sim ein Hauptziel wie Wissen, Familie oder Natur. Wählt ihr zum Beispiel Kreativität, bestimmt ihr anschließend, ob euer Sim ein Maler, ein Autor oder ein Musiker werden möchte. Je nach Ziel verbessern sich die Fertigkeiten des Sims auf unterschiedliche Art und Weise. Die drei zusätzlichen Eigenschaften wählt ihr aus neun Emotionen, sechs Hobbys, zwölf Lebensweisen und neun sozialen Eigenarten aus. Das Hauptziel schaltet auch Bonuseigenschaften frei: „Ein Foodie kann beispielsweise wohlschmeckenderes Essen zubereiten", erklärt Jill Johnson. Und wie auch im letzten Teil können zwei Sims Sprösslinge in die Welt setzen – mit teilweise frappierenden Ähnlichkeiten.

> „Soziale Events schalten Ziele und Belohnungen frei."
>
> Ryan Vaughan, Associate Producer

Powered by Emotion

Wie sich unsere Entscheidungen in Sachen Emotionen & Co. auswirken, führen uns Graham Nardone und Lead Designer Matt Yang vor. Die beiden basteln ein ungleiches Paar: Opa Michael und Enkeltochter Kimberly. Michael ist





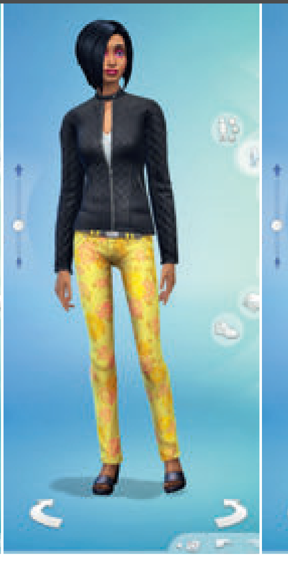
Es muss nicht immer hypermodern sein: In Willow Creek gibt es auch traditionellere Häuser.

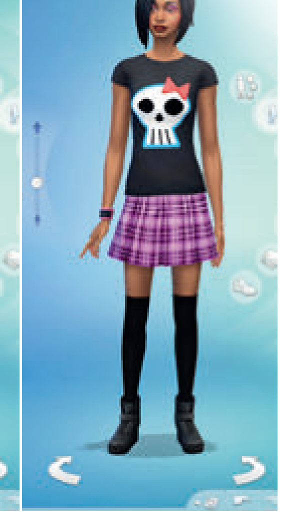


Dieses Gebäude zeigt schön, welche Dach-Glanztaten mit dem neuen Bau-Modus möglich sind.

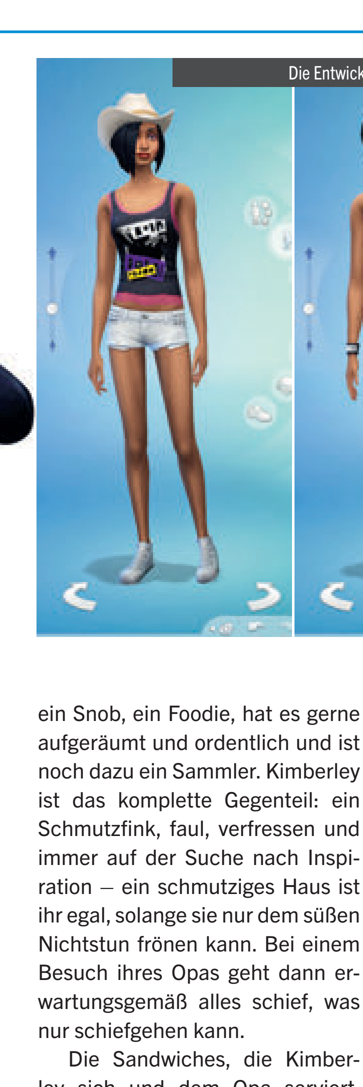








Die Entwickler haben für die Sims fesche Outfits vorbereitet – Make-up inklusive.



ein Snob, ein Foodie, hat es gerne aufgeräumt und ordentlich und ist noch dazu ein Sammler. Kimberley ist das komplette Gegenteil: ein Schmutzfink, faul, verfressen und immer auf der Suche nach Inspiration – ein schmutziges Haus ist ihr egal, solange sie nur dem süßen Nichtstun frönen kann. Bei einem Besuch ihres Opas geht dann erwartungsgemäß alles schief, was nur schiefgehen kann.

Die Sandwiches, die Kimberley sich und dem Opa serviert, hat sie selbst zubereitet, aber leider bereits am Vortag – und den Kühlschrank haben sie auch nicht von innen gesehen. Opa Michael isst das Brot mit sichtbarem Widerwillen, um sich etwas später zu entschuldigen: Ihm ist so übel, dass er sich übergibt. Immerhin steigt seine Laune beim Putzen des Badezimmers wieder an, seiner Saubermann-Eigenschaft sei's gedankt. Kimberley spült derweil das Geschirr – sichtbar unglücklich. Etwas später nimmt sie ein entspannendes Schaumbad, was sie zu einer neuen Maltechnik inspiriert. Opa sucht derweil im Internet nach neuen Rezepten. Weil er ein Faible für Gourmetspeisen statt Hausmannskost hat, wählt er Hähnchen-Saltimbocca. So inspiriert gelingt ihm die Zubereitung besonders gut. Auch Kimberly, die für das Essen sogar ihre Staffelei stehen gelassen hat, schmeckt's.

Wochenlang Musik

In einem Gebäude auf der anderen Seite des Electronic-Arts-Hauptquartiers residiert Robi Kauker. Der Senior Audio Director ist einer der Erfinder der Fantasiesprache Simlisch, in der die Sims sich unterhalten. Für *Die Sims 4* flog er nach London, um die Aufnahme des Soundtracks eines bis zu 50 Mitglieder großen Orchesters in den berühmten Abbey Road Studios zu koordinieren. Dessen Musik passt sich im Spiel dynamisch an das Geschehen an. Im „Create-A-Sim"-Modus erklingt zunächst das ganze Orchester, zoomen wir ans Auge heran, wird die Melodie nur noch von einem Klavier gespielt. „Es gibt insgesamt 65 Stunden Musik in je acht Varianten", erklärt Robi Kauker. Wer den gesamten Soundtrack hören will, ist über drei Wochen damit beschäftigt. Dazu kommen noch etwa drei Dutzend Songs, die aus Radios und Stereoanlagen im Spiel erklingen – von Alternativ über Blues und Electronic bis hin zur Pop-Musik. Alles in Simlisch, versteht sich. ❑

EINSCHÄTZUNG

Roland Austinat



Ich bekenne: Ich gehöre nicht zu den Baumeistern, die wochenlang am eigenen Haus tüfteln. Deswegen ist der neue Zimmerkatalog genau mein Ding: Beim Ausprobieren des Bau-Modus stand nach kurzer Zeit ein schickes zweistöckiges Gebäude in warmen Rottönen auf meinem Grundstück. Dann beginnt der wahre Spaß: Ich lasse meine Sims auf die Welt los. Dank größerer Charaktertiefe und teilweise absurdkomischen Reaktionen ist das noch unterhaltsamer als bisher. Prima auch, dass EA aus dem *SimCity*-Drama gelernt hat: *Die Sims 4* besitzt keinen Online-Zwang mehr.

GENRE: Lebenssimulation
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: The Sims Studio
TERMIN: 2. September 2014



MESSE-EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

„Dieses Spiel des Lebens wird euch mit Sicherheit monatelang begeistern."



Bunte Mischung: Mit *Die Sims 4* steuert ihr jetzt auch Sims aus aller Herren Länder.



Die Neuauflage von *Grim Fandango* wurde überraschend auf der Sony-Pressekonferenz angekündigt.


Grim Fandango spielt in der Welt der Toten. Als Reiseagent Manny Calavera erleben wir eine epische, vierjährige Reise.

Grim Fandango Remastered

Von den wenigen Überraschungen der E3 war dies die verrückteste: Das Kult-Adventure *Grim Fandango*, ursprünglich von Lucas Arts entwickelt und 1998 erschienen, wird neu aufgelegt. Angeführt von Tim Schafer, dem Schöpfer von *Grim Fandango*, kümmert sich Double Fine (*Psychonauts*) um die Umsetzung. Nachdem Disney erst 2012 das ehrwürdige Studio Lucas Arts geschluckt und wenig später geschlossen hatte, war unklar, ob alte Marken wie *Monkey Island*, *Day of the Tentacle* oder *Grim Fandango* je wieder das Tageslicht erblicken würden. Double Fine gelang jedoch ein unerwarteter Deal und das Studio erhielt von Disney die Erlaubnis, *Grim Fandango* neu aufzulegen. Auch Sony ist in das Projekt involviert, darum wurde das Spiel bislang nur für PS4 und PS Vita angekündigt. Noch während der E3 twitterte Tim Schafer aber, dass man in Kürze auch über andere Versionen sprechen wird und Sony nur für die Konsolenfassung Exklusivrechte habe. Eine PC-Version halten wir für extrem wahrscheinlich.

Grim Fandango war zwar seinerzeit kein Verkaufsschlager, genießt unter Adventure-Fans aber bis heute einen ausgezeichneten Ruf. Das herrlich kreative Rätselspiel gilt als Meilenstein in Schafers Karriere und erzählt eine wundervoll schräge Geschichte in der Welt der Toten. Schafer mixt dafür mexikanische Mythen mit dem Stil und Charme alter Film-noir-Streifen. Das Ergebnis ist ein ebenso witziges wie spannendes Adventure, das auch heute noch mit einer tollen Story und knackigen Rätseln überzeugt. Tipp: Erst in PC Games Ausgabe 3/14 hatten wir ein umfangreiches Meisterwerke-Special zu diesem Spiel! ❑

ENTWICKLER: Double Fine
TERMIN: Nicht bekannt


MESSE-EINDRUCK
„Auch wenn die PC-Ankündigung noch aussteht: Wenn es ein Adventure gibt, das ein liebevolles Remake verdient hat, dann ist es *Grim Fandango*!“
NICHT MÖGLICH

Sherlock Holmes: Crimes & Punishments

Das siebte (!) große *Sherlock Holmes*-Adventure von Entwickler Frogwares dreht die Serie in eine neue Richtung: In der Rolle des legendären Detektivs müssen wir verschiedene Fälle im London des 19. Jahrhunderts aufklären – und können dabei scheitern. Denn erstmals muss Holmes nicht nur Beweise sammeln, sondern muss diese auch schlüssig kombinieren. Wer dabei Fehler begeht, der schickt womöglich den falschen Verdächtigen in den Knast. Jeder Fall soll dadurch verschiedene Endsequenzen bieten. ❑

ENTWICKLER: Frogwares
TERMIN: 5. September 2014


Das neue *Holmes*-Abenteuer nutzt die Unreal Engine 3 und macht einen grafisch guten Eindruck.


MESSE-EINDRUCK
„Der neue Holmes verspricht anspruchsvolle Ermittlungsarbeit, die nicht nur in grafischer Hinsicht frischen Wind in die Serie bringen könnte.“
GUT


Die düstere, graue Spielwelt wird in 3D dargestellt, das Gameplay ist aber wie in *Limbo* zweidimensional.

Inside

Nach seinem umjubelten Indie-Hit *Limbo* zog sich das Entwicklerteam Playdead zurück, um ungestört etwas Neues auszutüfteln. Das Ergebnis präsentierte man nun auf der E3: Playdeads neues Spiel heißt *Inside* und erinnert spielerisch an *Limbo*. Erneut steuert man einen Jungen aus der Seitenansicht durch eine finstere Umgebung, die diesmal aber nicht streng in Schwarz und Weiß inszeniert ist. Stattdessen zeigen erste Spielszenen eine dystopische, graue Welt, in der Farben nur behutsam eingesetzt werden. Eine PC-Fassung ist nicht bestätigt, gilt aber als nahezu sicher. ❑

ENTWICKLER: Playdead
TERMIN: Nicht bekannt


MESSE-EINDRUCK
„Grafikstil und Spielprinzip erinnern stark an *Limbo*. Hoffentlich hat Playdead noch genug frische Ideen, damit sich *Inside* etwas abheben kann.“
NICHT MÖGLICH

FIFA 15

Während *Madden* und *NHL* den Konsolen vorbehalten sind, erscheint *FIFA* wie gehabt auch für den PC – diesmal dann auch endlich mit nagelneuer Ignite-Engine und allen Next-Gen-Features. In spielerischer Hinsicht wird vor allem das Aufbauspiel verbessert, der Fokus liegt in diesem Jahr jedoch auf der optischen Präsentation. Nähere Infos könnt ihr auf www.pcgames.de nachlesen, wir durften *FIFA* nämlich schon im Vorfeld der E3 anspielen. ❑

ENTWICKLER: EA Canada
TERMIN: 25.09.2014



Auch in den Zweikämpfen bieten sich euch in *FIFA 15* neue Optionen. So könnt ihr Gegenspieler mit der Schulter rammen oder sie am Trikot festhalten – wer es damit übertreibt, kassiert natürlich Gelb.



MESSE-EINDRUCK

„Spielerisch nur minimal verbessert (im Vergleich zur PS4-Variante), aber mit riesigem Atmosphäre-Plus. Auf dem PC endlich wieder in der besten Version."

SEHR GUT



Der Fuhrpark von *Project Cars* bietet für jeden Geschmack etwas: Tourenwagen, Rennboliden, Sportwagen, sogar Karts – wer hier noch etwas vermisst, dem ist nicht mehr zu helfen.

Project Cars

Allzu viel Neues rund um *Project Cars* gab es auf der Messe nicht zu bestaunen, aber das ist auch gar nicht nötig. Mit einem neuen Trailer untermauerten die Slightly Mad Studios einmal mehr, dass uns hier eines der umfangreichsten, beeindruckendsten Rennspiele der letzten Jahre erwartet. Besonders die audiovisuelle Aufmachung wischt mit der Konkurrenz den Boden auf. Und um das Gameplay braucht sich niemand Sorgen machen, schließlich werkelten die Entwickler vorher an den *NfS: Shift*-Teilen. ❑

ENTWICKLER: Slightly Mad Studios
TERMIN: November 2014



MESSE-EINDRUCK

„Optisch ein einziger Leckerbissen, spielerisch irgendwo zwischen Hardcore-Simulation und ernsteren Rennspielen wie *Shift* oder *Grid*."

SEHR GUT



Eure Reise durch die nachempfundenen USA führt euch nicht nur durch diverse berühmte Metropolen, sondern auch durch atemberaubende Landschaften wie etwa den Yosemite-Nationalpark.

The Crew

Eigentlich sollte *The Crew* bereits Anfang 2014 erscheinen, im Rahmen der E3 wurde der Release nun auf den 11. November festgezurrt. Die Zeit bis dahin dürften die Entwickler auch dringend benötigen, denn *The Crew* ist ambitioniert. Nicht weniger als die kompletten USA in vereinfachter Form sollt ihr im auf Online-Teams konzipierten Rennspiel der *Driver*-Macher befahren dürfen. Im Rahmen eines Trailers wurden auf der E3 nun auch die unterschiedlichen Metropolen und Landschaften der Spielwelt gezeigt. Eine Fahrt von Küste zu Küste soll dabei 90 Minuten dauern. ❑

ENTWICKLER: Ubisoft Reflections / Ivory Tower
TERMIN: 11.11.2014



MESSE-EINDRUCK

„Deutlich arcadiger als etwa *Project Cars*, aber dennoch vielversprechend. Die Online-Features müssen allerdings funktionieren und motivieren."

GUT

Pro Evolution Soccer 2015

Zu *PES 2015* hätten wir uns im Rahmen der E3 mehr Infos gewünscht, gezeigt wurde jedoch nur ein kurzer Teaser ohne Spielszenen. Dem lässt sich jedoch bereits die ein oder andere Info entnehmen. So erscheint der diesjährige Konami-Kick im Gegensatz zum Vorgänger auch auf den neuen Konsolen. Von einer PC-Version war zwar noch nicht die Rede, wir gehen aber schwer davon aus – schließlich funktionierte die neue Fox-Engine beim 2014er-Ableger mit Abstand am besten auf dem PC. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler das letzte Jahr dazu nutzten, die Engine weiter anzupassen. ❑

ENTWICKLER: Konami
TERMIN: 2014



Infos zu Features oder gar Spielszenen zum neuen *PES* bekamen wir noch nicht zu Gesicht. Im Vergleich zum Vorgänger, aus dem dieses Bild stammt, erwarten wir jedoch eine angepasstere Fox-Engine.



MESSE-EINDRUCK

„Das Motto lautet ‚The Pitch is ours' (‚Das Feld gehört uns') – markige Worte, denen hoffentlich Taten folgen, um *PES 2014* vergessen zu machen."

NICHT MÖGLICH


Angetrieben wird das Hack'n Slay *Hellraid* von der Chrome Engine 6, die auch schon in *Dying Light* zum Einsatz kam.

Hellraid

Im Fantasy-Actiontitel *Hellraid* von Techland müsst ihr allein oder mit bis zu drei anderen Spielern im Koop eine Dämonen-Invasion stoppen. Eure Feinde beharkt ihr mit Nahkampf- und Distanzwaffen sowie Magie. Zum Einsatz kommen neben Schwertern, Äxten, Hämmern sowie Pfeil und Bogen auch Schilde und Stäbe, die unterschiedliche Zaubersprüche wie Flammenstrahl, Lichtblitz und Eisexplosion erlauben. Im Kampf könnt ihr blocken (Schild) oder parieren (Waffe) und außerdem einen schnellen Satz nach hinten machen, um auszuweichen. Der Schild lässt sich auch offensiv verwenden, um Gegner wegzustoßen – alternativ tritt man die Feinde. Alle Aktionen verbrauchen Ausdauer, die sich automatisch wieder auflädt. Eure aktiven und passiven Fähigkeiten könnt ihr im Spielverlauf in einem Talentbaum ausbauen. Getötete Monster lassen unter Umständen Waffen, Rüstungen, Gold, Tränke oder Handwerksmaterialien zum Craften fallen. Mit Story, Mission und Arena stehen drei Spielmodi zur Wahl. *Hellraid* hat einen sehr starken *Dark Messiah of Might* & *Magic*-Vibe; es gibt sogar ähnlich wie dort Fallen, in die ihr eure Gegner locken oder schubsen könnt. Bereits im Herbst soll der Titel über Steams Early-Access-Programm interessierten Spielern zugänglich gemacht werden. ❑

ENTWICKLER: Techland
TERMIN: 2015



MESSE-EINDRUCK

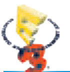
Schnetzel-Koop-Action im Gewand des düsteren Mittelalters, die besonders durch ihre schicke Grafik und actionreichen Kämpfe auffällt.

SEHR GUT

Hyper Light Drifter

Das Kickstarter-Projekt, das ursprünglich nur 27.000 Dollar von der Crowd einsammeln wollte, aber schlussendlich sagenhafte 645.158 Dollar erhielt, wird nun nach dem PC-Release Ende 2014 auch auf anderen Plattformen wie PS4 und PS Vita erscheinen. Auf den ersten Blick fällt der coole Retro-Look auf. *Hyper Light Drifter* zeigt schon bei der optischen Präsentation, dass es in die Fußstapfen der besten 8- und 16-bit-Klassiker treten möchte. Ihr erlebt eine zerstörte Welt mit einer verdrehten Vergangenheit und enthüllt neben verlorenen Technologien auch längst begrabene Geheimnisse. Die in den Trailer gezeigten Schauplätze überzeugen durch kreatives Design und Abwechslungsreichtum. So durchstreift ihr etwa riesige Wälder, verfallene Ruinen und gigantische schwebende Strukturen, auf denen ihr euch intelligenten Gegnern stellt. Die blitzschnellen Kämpfe fühlten sich beim Anspielen extrem gut an. Euch stehen viele der Zelda-Gadgets wie das Schwert, aufladbare Schusswaffen oder Bomben zur Verfügung. Außerdem kann sich der Held sehr flott wegteleportieren, weshalb ihr in *Hyper Light Drifter* nur so über die Karten flitzt. ❑

ENTWICKLER: Heart Machine
TERMIN: Ende 2014



MESSE-EINDRUCK

Der aufgehende Indie-Stern könnte das Beste aus *Diablo* und *The Legend of Zelda: A Link to the Past* vereinen und bietet schon jetzt einen genialen Soundtrack.

SEHR GUT


Sämtliche Karten in *Hyper Light Drifter* sind von Hand gebaut; es gibt also keine Zufallselemente.

There came an Echo

Mit *There came an Echo* wurde auf der E3 ein Indie-Strategiespiel präsentiert, das erst im März seine Kickstarter-Finanzierung geschafft hatte und nun schon erste Spielszenen in einem Trailer vorstellen konnte – beeindruckend. In diesem Sciencefiction-Titel müsst ihr als Kommandeur eine kleine Spezialeinheit steuern. Das Besondere daran: Ihr scheucht die Gruppe von Soldaten optional mit Sprachbefehlen über die isometrische Karte. So befehlt ihr eurem Trupp mit der gesprochenen Anweisung „All unit shields up" etwa, in Verteidigungshaltung zu gehen und die Schilde zu aktivieren. Neben anderen Kampfbefehlen wie „Reload" und „Fire" könnt ihr beispielsweise mit „Zoom out" auch die Kamera steuern. Es ist möglich, sogar benutzerdefinierte Worte oder Sätze für jede Einheit und jeden Befehl zu bestimmen. Das Squad-basierte Strategiespiel wird euch etwa die Stimme von Wil Wheaton in die Ohrmuscheln säuseln, der als Schauspieler durch TV-Serien wie *The Big Bang Theory* und als Sychronsprecher in Spielen wie *Broken Age* bekannt ist. ❑



Der Grafikstil von *There came an Echo* erinnert auf den ersten Blick an *Shadowrun Returns*.

ENTWICKLER: Iridium Studios
TERMIN: 2014



MESSE-EINDRUCK

Eines der sehr wenigen Stategiespiele auf der Messe. Es macht nicht nur durch die mögliche Sprachsteuerung einen vielversprechenden Eindruck.

NICHT MÖGLICH

Blackguards 2

Daedalics neues Rollenspiel *Blackguards 2* wird nur wenige Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers spielen. Dabei bleibt das Gameplay unangetastet: rundenbasierte, strategische Kämpfe nach dem Regelwerk des Rollenspielsystems *Das Schwarze Auge*. Erneut steuert ihr eine Bande von Verbrechern, die als vermeintliche Helden durch das südliche Aventurien ziehen. Dieses Mal gilt es, Hauptfigur Cassia ihren Wunsch zu erfüllen, unbedingt vom Haifischthron aus herrschen zu wollen. Also macht ihr euch auf, Ländereien zu unterwerfen und diese gegebenenfalls zu einem späteren Zeitpunkt zu verteidigen, denn Gegner können euch nun bereits eroberte Gebiete wieder streitig machen. Dieses Erobern und Zurückerobern von Siedlungen soll wie eine Art Feldzug parallel zur eigentlichen Kampagne ablaufen. Abseits der Kämpfe kümmert ihr euch wieder darum, eure Charaktere weiterzuentwickeln und zahlreiche Quests zu erfüllen. Zwar sind auch einige der bekanntesten Blackguards aus dem ersten Spiel dabei, allerdings sind sie körperlich heruntergekommen. Die Entwickler haben viele Wünsche der Spieler von *Blackguards* im Nachfolger umgesetzt und nun Mechaniken, wie etwa Sichtweisen, Deckungen und Aufstellungen, ins Spiel eingebaut sowie die *DSA*-Regeln etwas entwirrt. Außerdem bringt *Blackguards 2* neue Waffen, Rüstungen, Gegner und mit Ausdauer eine zusätzliche Kampfressource mit. ❑

ENTWICKLER: Daedalic Entertainment
TERMIN: Anfang 2015



MESSE-EINDRUCK

„Die Features von *Blackguards 2* sind noch nicht final und statt des Spiels sahen wir auf der Messe lediglich eine Powerpoint-Präsentation. Abwarten ...“

NICHT MÖGLICH



Das Action-Adventure *Ori and the Blind Forest* fühlt sich an, als hätte man den bekannten Indie-Titel *Limbo* in eine lebensfrohe Farbpalette getaucht.

Ori and the Blind Forest

Wer *Limbo* mochte, wird *Ori and the Blind Forest* lieben. Die Story des 2D-Plattformers dreht sich um den namensgebenden Wächtergeist, der bei seiner Geburt aus seiner Heimat verstoßen wird. Im Debüttitel der Moon Studios übernehmt ihr die Kontrolle über Ori, der von seiner Ziehmutter Naru adoptiert wurde. Als ein Unheil ihren Wald heimsucht, beginnt eine Geschichte über das Erwachsenwerden und das Übernehmen von Verantwortung, in der ihr auch kleine Rätsel lösen müsst. Der Trailer beeindruckte durch Optik, Emotionen und Gänsehaut-Soundtrack. ❑

ENTWICKLER: Moon Studios
TERMIN: Herbst 2014



MESSE-EINDRUCK

„Wunderschön, anmutig, voller Emotionen und sphärischer Musik. Ein Jump’n Run mit Metroid-Einflüssen, das man im Auge behalten sollte.“

GUT

No Man’s Sky

Im Sci-fi-MMO *No Man’s Sky* geht es vorrangig um das Erkunden und die Erforschung einer intergalaktischen Spielwelt, die fast vollständig prozedural erzeugt wird. Im Unterschied zu einer zufälligen Generierung von Inhalten werden hier durch ausgeklügelte Algorythmen bei der Programmierung bei den gleichen Voraussetzungen auch die gleichen Resultate erzeugt. So sind sämtliche Planeten im Spiel vollkommen unterschiedlich und man kann auch jeden sichtbaren Punkt in der Spielwelt tatsächlich erreichen. Auf der E3 präsentierte das Indie-Studio Hello Games die ambitionierte Weltraum-Simuation auf der Sony-Pressekonferenz mit einem beeindruckenden Trailer, in dem die Spielwelt nahtlos zwischen Planetenoberfläche und dem Weltraum übergeht. Der gezeigte Planet war bevölkert von Dinosauriern, Paarhufern, Hasen und Nashörnern. In *No Man’s Land* dürft ihr auf jedem der unzähligen entdeckten Planeten landen, euer Schiff verlassen und nach Herzenslaune die Tier- und Pflanzenwelt dort erkunden.



Ihr könnt auf jedem der prozedural erzeugten Planeten landen und seine Flora und Fauna erkunden.



Im Weltraum-MMO *No Man’s Sky* sind natürlich auch Raumschlachten an der Tagesordnung.

Natürlich sind euch nicht alle Lebensformen friedlich gesinnt. Stellt euch also auf den Planeten auf Boden- sowie im All auf Weltraumkämpfe ein. Kein Zweifel: *No Man’s Sky* beeindruckte mit dem Trailer in Sachen Umfang, detaillierte Spielwelt und Technik. Was bleibt, ist die Frage von Spielern, ob es neben der Erkundung der riesigen Welt ein weiteres Spielziel gäbe, denn aktuell wirkt es so, als würde das Gameplay des Titels eben „nur“ aus Entdecken und Erforschen bestehen und als wäre der Open-World-Titel mit seiner erstaunlichen Detailfülle eher Kunst als ein „richtiges“ Spiel. ❑

ENTWICKLER: Hello Games
TERMIN: nicht bekannt



MESSE-EINDRUCK

Interessante Mischung aus *Star Citizen* und *Minecraft*. Bleibt zu hoffen, dass das Erkunden der Welten auf Dauer für genügend Spannung sorgt.

SEHR GUT

Spiele und Termine

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele und Termine inklusive aller Neuankündigungen der E3 (Änderungen vorbehalten).

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
	Alien: Isolation	Action-Adventure	Sega	7. Oktober 2014
Seite 26	Assassin's Creed: Unity	Action-Adventure	Ubisoft	28. Oktober 2014
Seite 36	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	2015
▶	Battlecry	Multiplayer-Action	Bethesda	2015
Seite 24	Battlefield: Hardline	Ego-Shooter	Electronic Arts	21. Oktober 2014
	Beyond Good and Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 53	Blackguards 2	Rollenspiel	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2015
▶	Borderlands: The Pre-Sequel	Ego-Shooter	2K Games	17. Oktober 2014
Seite 36	Call of Duty: Advanced Warfare	Ego-Shooter	Activision	4. November 2014
	Camelot Unchained	Online-Rollenspiel	City State Entertainment	2015
Seite 53	Civilization: Beyond Earth	Rundenstrategie	2K Games	4. Quartal 2014
▶	Costume Quest 2	Rollenspiel	Double Fine	4. Quartal 2014
Seite 50	Crimes and Punishments: Sherlock Holmes	Adventures	Focus Home Interactive	September 2014
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	2015
	Day Z	Action	Bohemia Interactive	2015
Seite 39	Dead Island 2	Action	Deep Silver	1. Quartal 2015
	Dead State	Rollenspiel	Double Bear Productions	3. Quartal 2014
	Defense Grid 2	Tower Defense	505 Games	4. Quartal 2014
Seite 44	Die Sims 4	Simulation	Electronic Arts	2. September 2014
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic	30. Juni 2014
Seite 39	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
Seite 42	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	9. Oktober 2014
Seite 28	Dreadnought	Action	Grey Box	1. Quartal 2015
	Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Adventure	Red Thread Games	November 2014
Seite 37	Dying Light	Action	Warner Bros. Interactive	Februar 2015
	Elite: Dangerous	Weltraum-Simulation	Frontier Developments	2014
	Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	2014
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2015
▶	Evolve	Mehrspieler-Shooter	2K Games	21. Oktober 2014
	Fable Anniversary	Rollenspiel	Microsoft	3. Quartal 2014
Seite 20	Far Cry 4	Ego-Shooter	Ubisoft	18. November 2014
Seite 51	FIFA 15	Sport	Electronic Arts	25. September 2014
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2014
	Game of Thrones	Adventure	Telltale Games	2014
	Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	Nicht bekannt
▶	Gauntlet	Action	Warner Bros. Interactive	3. September 2014
	Godus	Aufbaustrategie	22 Cans	2014
Seite 38	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	3. Quartal 2015
	Grim Dawn	Action-Rollenspiel	Crate Entertainment	Nicht bekannt
Seite 50	Grim Fandango Remastered	Adventure	Double Fine Productions	Nicht bekannt
Seite 52	Hellraid	Action	Techland	2015
	Heroes of the Storm	MOBA	Blizzard Entertainment	2014
Seite 30	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Koch Media	2015
	Hotline Miami 2	Top-Down-Action	Devolver Digital	3. Quartal 2014
Seite 37	Hunt: Horrors of the Gilded Age	Koop-Action	Crytek	2015
Seite 52	Hyper Light Drifter	Rollenspiel	Heart Machine	Nicht bekannt
Seite 50	Inside	Adventure	Playdead	2015
	Jagged Alliance: Flashback	Rundentaktik	Full Control	2014
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	2015
	Landmark	Sandbox	Sony Online Entertainment	2014
Seite 33	Lara Croft and the Temple of Osiris	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Legend of Grimrock 2	Rollenspiel	Almost Human	2014
Seite 43	Lords of the Fallen	Action-Rollenspiel	City Interactive	2014
	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	2015
▶	Magicka 2	Action-Rollenspiel	Paradox Interactive	Nicht bekannt
Seite 42	Mass Effect 4	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt
▶	Metro Redux	Ego-Shooter	Deep Silver	3. Quartal 2014
Seite 39	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt
Seite 38	Mittelerde: Mordors Schatten	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	7. Oktober 2014
Seite 53	No Man's Sky	Action	Hello Games	Nicht bekannt
	Nosgoth	Mehrspieler-Action	Square Enix	2014

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
	Planetary Annihilation	Echtzeitstrategie	Uber Entertainment	Nicht bekannt
	Plants vs. Zombies 2	Tower Defense	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Plants vs. Zombies: Garden Warfare	Action	Electronic Arts	26. Juni 2014
Seite 51	Pro Evolution Soccer 2015	Sportspiel	Konami	Nicht bekannt
Seite 51	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	November 2014
Seite 43	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Paradox Interactive	4. Quartal 2014
Seite 34	Rainbow Six: Siege	Taktik-Shooter	Ubisoft	2015
▶	Raven's Cry	Action-Rollenspiel	Zuxxez Entertainment	14. Oktober 2014
	Risen 3: Titan Lords	Rollenspiel	Deep Silver	15. August 2014
Seite 33	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	4. Quartal 2015
▶	Sacred 3	Action	Deep Silver	1. August 2014
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	Oktober 2014
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic	2014
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016
Seite 39	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2015
	Starbound	Sandbox-Action-Adventure	Chucklefish Games	2014
▶	Stronghold Crusader 2	Echtzeitstrategie	Firefly	2. September 2014
	Tales from the Borderlands	Adventure	Telltale Games	2. Quartal 2014
Seite 51	The Crew	Rennspiel	Ubisoft	11. November 2014
	The Evil Within	Action-Adventure	Bethesda	24. Oktober 2014
Seite 40	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	Bandai Namco	24. Februar 2015
Seite 52	There Came an Echo	Strategie	Iridium Studios	4. Quartal 2014
Seite 43	Tom Clancy's The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	2015
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2015
	Valiant Hearts: The Great War	Adventure	Ubisoft	25. Juni 2014
▶	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	August 2014
	World of Warcraft: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	2014


In *Far Cry 4* Kämpft ihr gegen den wahnsinnigen Despoten Pagan Min, der die dortige Bevölkerung unterjocht.

TEST 07/14

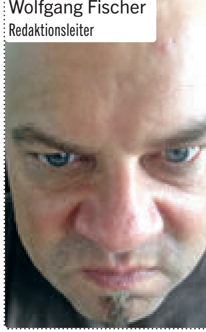
Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



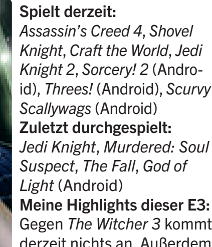
Packt Kisten …
… für den Redaktions-Umzug ins nächsthöhere Stockwerk. Neben meterweise Ordnern und Archiv-Heften und anderem Gedöns gibt es unverzichtbare Dinge, die auch im neuen Büro einfach nicht fehlen dürfen.
War enttäuscht über die E3-Nicht-Neuigkeiten zu:
Battlefront
Möchte am liebsten jetzt sofort spielen:
Far Cry 4 – meine Güte, sieht das famos aus. Und *Witcher 3*. Und *GTA 5*.

Wolfgang Fischer
Redaktionsleiter



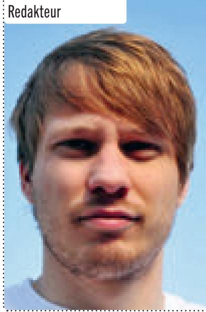
Packt ebenfalls Kisten:
Für den Redaktionsumzug, der kurz vor seiner zweiten Elternzeit über die Bühne geht und für den Umzug ins Eigenheim, der während der Elternzeit über die Bühne gehen muss. Vorsichtige Schätzung: ca. 100 Kisten alleine für DVDs, CDs, Bücher und Spiele.
Spielt derzeit:
Watch Dogs, *2048* (iOS), *Enemy Front*, *Wolfenstein: The New Order*, *Grid Autosport*, *Dark Souls 2* und immer noch *Hearthstone*.

Felix Schütz
Redakteur



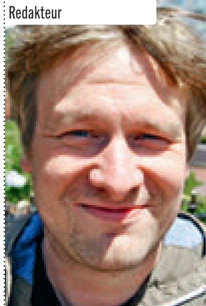
Spielt derzeit:
Assassin's Creed 4, *Shovel Knight*, *Craft the World*, *Jedi Knight 2*, *Sorcery! 2* (Android), *Threes!* (Android), *Scurvy Scallywags* (Android)
Zuletzt durchgespielt:
Jedi Knight, *Murdered: Soul Suspect*, *The Fall*, *God of Light* (Android)
Meine Highlights dieser E3:
Gegen *The Witcher 3* kommt derzeit nichts an. Außerdem noch immer brillant: Die Technik von *The Division*.
Die tollste Überraschung:
Grim Fandango Remastered!

David Martin
Redakteur



Vetritt hier ausnahmsweise:
Den Kollegen Stefan Weiß, der aber natürlich nächste Ausgabe wieder wie gewohnt für euch am Start ist!
Berichtete live von der E3:
The Witcher 3, *Dragon Age: Inquisition*, *FIFA 15*. Geil!
Freut sich:
Über unsere nagelneue pcgames.de, die nach ihrem Relaunch deutlich schicker und eleganter daherkommt.
Freut sich nicht:
Dass er nach einer Woche schlanker US-Küche ins Fitnessstudio muss.

Matti Sandqvist
Redakteur



Hatte viel Spaß in San Francisco:
Nicht nur mit *Battlefield: Hardline*, sondern auch bei einem kurzen Ausflug in die vielleicht schönste Stadt der USA.
Hatte kaum Zeit zu spielen:
aber vergeudete trotzdem unzählige Stunden in *Watch Dogs*, *Panzer Tactics HD*, *Wolfenstein: The New Order* und *The Wolf Among Us*.
Freut sich schon:
auf seinen Umzug im Juli – endlich mit der Freundin zusammenziehen!

Peter Bathge
Redakteur



War nochmal fleißig:
und spielte vor seinem Trip in die USA jede Menge weg. Darunter: *The Fall*, *Child of Light*, *Wolfenstein: The New Order*, *Xenonauts*, *The Wolf Among Us*, *The Walking Dead: Season 2*, *Transistor*.
Flog danach in die Sonne:
auf der E3 ins Los Angeles gab es wie immer viele Spiele, viel Zucker und viel Lärm. Großartig!
Freut sich schon:
auf den Test von *Divinity: Original Sin*. Endlich wieder ein zünftiges Rollenspiel!

Marc Brehme
Redakteur



Prüfte:
beim wieder einmal sehr lustigen Dreh zu Rossis Welt, wie realitätsnah eigentlich falsche Filmbrüste sind.
Spielt derzeit:
Wolfenstein: The New Order, *Murdered: Soul Suspect*, *Watch Dogs*, *GTA 5* (PS4) und *Prof. Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney* (3DS).
Freut sich
wie ein Schnitzel auf *Witcher 3: Wilde Jagd*. Mein persönliches E3-Highlight neben *Far Cry 4*, *FIFA 15* und *Grim Fandango Remastered*.

Viktor Eippert
Redakteur



Ist schwer begeistert:
Von den vielen spannenden Spieleankündigungen und -präsentationen auf der E3 dieses Jahr. Alle drei großen Konsolenhersteller haben eine starke Show abgeliefert, wobei für mich tatsächlich (und unerwartet) Nintendo das Rennen gemacht hat. Mehr PC-exklusive Ankündigungen hätten es aber schon sein dürfen.
Leidet hingegen schwer:
An der extremen Hitze Anfang Juni. Puh!

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Findet:
Dass es sich beim Google Car mit Abstand um das hässlichste Gefährt seit der Erfindung des Rades handelt.
Wettet:
Um irgendeinen Plunder von seinem Schreibtisch, dass es niemand schafft, ihm ein Foto eines noch hässlicheren Autos zu schicken.
Bewundert:
Menschen, die freiwillig ihr Leben einer Software anvertrauen und sich vom Google Car kutschieren lassen.

Sascha Lohmüller
Redakteur



Spielt gerade:
WoW, *Watch Dogs*, *Wolfenstein*, *WIWA Wierzehn*
Liest gerade:
William Shakespeares Star Wars – fürwahr, fantastisch!
Fährt:
Nach drei langen autolosen Monaten endlich wieder motorisiert durch die Gegend. Einkaufen war nie schöner.
Gibt:
Noch schnell seinen WM-Tipp ab: Erster Brasilien, Zweiter Spanien, Dritter Belgien, Deutschland raus im Viertelfinale. Schade.

SO ERREICHT IHR UNS:

Euer direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de



Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

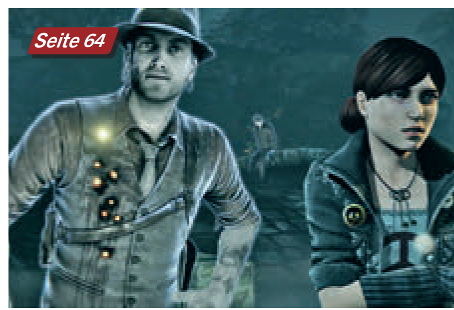
TOP-THEMEN

RENNSPIEL
GRID AUTOSPORT



Kein Meisterwerk, aber ein sehr gutes Rennspiel: Mit *Grid Autosport* besinnt sich Codemasters wieder auf alte Tugenden und überzeugt mit tollem Fahrgefühl, Cockpit-Kamera und umfangreichem Karrieremodus. Da verzeiht man auch gern ein paar technische Schwächen.

ADVENTURE
MURDERED: SOUL SUSPECT



Auf der Suche nach dem eigenen Mörder: Square Enix' Geisterkrimi erzählt eine ordentliche Mystery-Geschichte, die aber spielerisch enttäuscht. Öde Sammelaufgaben und anspruchslose Detektivarbeit ziehen die Wertung kräftig nach unten.

ACTION-ROLLENSPIEL
THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING 2

Der zweite Teil des Überraschungshits macht wenig neu, aber vieles gut: Das zweite Abenteuer rund um Dämonenjäger Van Helsing überzeugt mit motivierendem Spielfluss und bietet viel Hack & Slay für wenig Geld.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

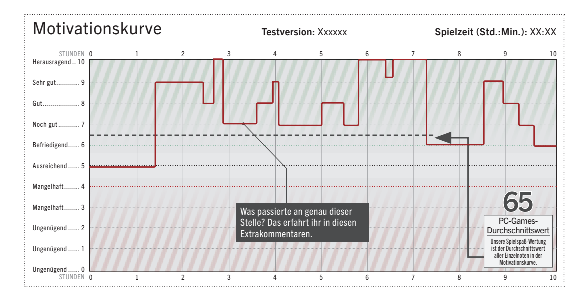
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als manch andere.

Eure Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; ihr seht, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr auf Seite 76.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



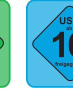
Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren




Keine Jugendfreigabe

In den Touring-Events müsst ihr euch schon mal durch den Pulk eurer Widersacher wühlen.

Grid Autosport

Von: Christian Dörre

Codemasters besinnt sich auf alte Tugenden – reicht es für die Pole Position?

Nach dem von der Fangemeinde eher durchwachsen aufgenommenen *Grid 2* möchte Codemasters schnelle Wiedergutmachung betreiben und beschert uns somit nur etwa ein Jahr nach Release schon den Nachfolger. *Grid Autosport* soll sich wieder mehr an dem beliebten ersten Teil der Reihe orientieren und die Fans zufriedenstellen.

Individuelles Rasen

Nach dem Spielstart werdet ihr von einem aufgeräumten und passend schlichten Menü empfangen, indem ihr die verschiedenen Modi ansteuern könnt. Zunächst wirkt es etwas ungewohnt, dass sich keine Einzel- und Zeitfahrrennen auswählen lassen, diese sind aber im Auswahlpunkt „Individueller Cup" enthalten. In diesem Modus lassen sich nicht nur einzelne Renn-Events, sondern auch gleich längere Rennserien erstellen, in denen ihr aus verschiedenen Fahrzeugklassen, Kursen und Renn-Arten frei wählen könnt.

Zudem sind ein Online-Multiplayer-Modus, den wir noch nicht testen konnten, und ein Splitscreen-Modus, bei dem ihr euch hitzige Duelle mit einem weiteren Mitspieler



Die engen Stadt-Kurse bieten mit Abstand die meiste Action. Die KI ist hier äußerst aggressiv.



In den Open Wheel-Rennen braucht ihr gute Reflexe und müsst die Kurven präzise anfahren.



Selbst bei so hochmotorisierten Biestern fühlt sich das Handling immer griffig und authentisch an.



Bei den Langstreckenrennen müsst ihr auf die Abnutzung eurer Reifen achten (rechts unten).

Die Drift-Rennen steuern sich zwar besser als im Vorgänger, sind aber immer noch recht langweilig.

liefert, enthalten. Zusätzlich lässt sich hier, wie auch sonst vor jedem Rennen, der Schwierigkeitsgrad auf eure Bedürfnisse anpassen.

Man ist aber noch nicht einmal an die fünf voreingestellten Schwierigkeitsgrade gebunden, da sich alles individuell festlegen lässt. Es ist also beispielsweise genauso möglich, mit allen Fahrhilfen auf der schwersten KI-Stufe zu fahren, wie auf sämtliche Hilfestellungen zu verzichten, sich dafür aber mit leichteren Gegnern zu messen.

Das Kernstück von *Grid Autosport* ist jedoch ganz klar der umfangreiche Karriere-Modus.

Karrieremensch

Wer jetzt Angst hat, dass die Karriere wieder eine aufgesetzte Story mit pseudo-hippen Motorsportarten bietet, darf beruhigt aufatmen, denn die Entwickler haben sich die Kritik an *Grid 2* scheinbar wirklich zu Herzen genommen und setzen auf normale Rennklassen und ein authentisches Motorsport-Erlebnis.

Im Gegensatz zum direkten Vorgänger seid ihr nun nicht mehr der Schützling eines reichen Investors, der euch durch verschiedene Wettbewerbe lotst, sondern wieder wie im ersten *Grid* ein unabhängiger Rennfahrer, der versucht, den Gipfel des Motorsport-Olymps zu erklimmen. Auf eine Story wurde komplett verzichtet; der Ehrgeiz, neue Fahrzeuge und Rennklassen freizuschalten, muss euch hier als Anreiz genügen. Dies funktioniert, wie im Serien-Erstling, auch sehr gut, da der Titel toll präsentiert ist und euch in Form von wechselnden Sponsoren-Herausforderungen immer wieder neue Ziele vorgibt. Selbst euer Team-Kollege lässt sich nun leicht beeinflussen, indem ihr ihm per Tastendruck Anweisungen gebt, ob er eher zurückhaltend fahren oder voll angreifen soll.

Die Höhepunkte des Karriere-Modus sind die Grid-Events, die erst freigeschaltet werden, wenn ihr in den insgesamt fünf Rennklassen Touring, Endurance, Open Wheel, Tuner und Street ein gewisses Level erreicht habt. Für jedes Rennen und jeden abgeschlossenen Event in den Klassen, bekommt ihr Erfahrungspunkte, die euch im Level ansteigen lassen. Das ist motivierend, allerdings werdet ihr so auch gezwungen, selbst Rennklassen zu spielen, die euch vielleicht nicht gefallen, damit ihr in der Karriere vorwärts kommt. Dafür sind die verschiedenen Klassen aber schön abwechslungsreich geraten.

Beim Touring handelt es sich um klassische Tourenwagen-Rennen auf realen Rennstrecken, bei denen ihr auch ein Qualifying absolvieren dürft, um euch eine gute Startposition zu sichern. Doch Vorsicht: Die Kurse werden immer zweimal gefahren und eure Startposition im zweiten Durchlauf umgedreht. Gerade in den höheren Schwierigkeitsgraden ist hier Taktieren angesagt, da ihr für eine gute Qualifikation zwar auch zusätzliche Punkte in der Meisterschaft bekommt, eine schlechte Startposition euch aber



Die Cockpit-Perspektive feiert ihr Comeback, ist aber leider sehr detailarm umgesetzt.



Spezial-Events sorgen für Abwechslung und lassen euch in alten Rennsemmeln um die Kurse jagen.



Im Menüpunkt „Individueller Cup" lassen sich auch Demolition Derbys veranstalten.

einiges kosten kann. Die Endurance-Rennen sind Langstreckenrennen, die üblicherweise nachts stattfinden und so für eine tolle Atmosphäre sorgen. Ziel ist hier natürlich, nach der abgelaufenen Zeit möglichst weit vorne im Fahrerfeld zu liegen. Leichter gesagt als getan, da ihr besonders auf euren Reifen-Abrieb achten müsst. Sind die Reifen zu sehr verschlissen, habt ihr in den letzten Rennminuten keinen Grip mehr und rutscht nur noch um die Kurven – die Gegner haben so natürlich leichtes Spiel.

In den Open Wheel-Events wagt ihr euch in die pfeilschnellen Formel-Wagen, die aufgrund ihres geringen Gewichts gar nicht so leicht zu bändigen sind. Allerdings steuern sie sich weitaus präziser und angenehmer als im ersten *Grid*.

Während ihr euch bei den Street-Events heiße Positionskämpfe auf Kursen mitten in den Innenstädten von Metropolen wie Paris oder Barcelona liefert, fallen die Tuner-Events etwas ab und erinnern an den Vorgänger. Hier liefert ihr euch entweder Zeitfahrten in hochgetunten Straßenmodellen oder nehmt an ziemlich unspektakulären Drift-Rennen teil. Obwohl auch die Touring- und Open Wheel-Events klare Längen haben, da jeder Kurs zwei Mal gefahren wird, ist die Tuner-Klasse die einzige, die einfach keinen großen Spaß macht. Sie wirkt im Gegensatz zu den authentischen Rennserien sogar deplatziert und aufgesetzt.

Fahrt ihr zu Anfang noch relativ kurze Rennserien mit gerade mal drei Rennen, werden die Events schnell größer und bieten euch zwischendurch immer wieder Abwechslung, da sie euch an verschiedenen Special-Cups teilnehmen lassen, in denen beispielsweise das komplette Fahrerfeld mit Mini Coopern oder Shelby GTs unterwegs ist. Die Grid-Events sind schließlich die größten Veranstaltungen und verlangen euer Können in sämtlichen Disziplinen.

Noch einmal mit Gefühl

Enttäuschte *Grid 2* nicht nur mit seiner aufgesetzten Story und den pseudo-hippen Renn-Events, fühlte sich auch das sehr driftlastige Fahrgefühl irgendwie falsch an. Oftmals schlitterten die Boliden wie auf Schmierseife durch die Kurven. Hinzu kam eine unglaublich aggressive KI, die nie von ihrer Ideallinie abwich und euch gnadenlos von der Piste rammte. Doch auch hier kann Entwarnung gegeben werden. *Grid Autosport* orientiert sich wieder am Fahrverhalten des sehr guten Erstlings und fühlt sich auf der Strecke einfach richtig an. Man muss Codemasters mal ein Kompliment machen: Kaum ein anderes Entwickler-Team bekommt den Spagat zwischen Realismus und Arcade so gut umgesetzt wie die Briten. Von einer waschechten Simulation ist *Grid Autosport* zwar weit entfernt, doch es fühlt sich unglaublich authentisch an, mit über 200 Sachen über eine lange Gerade zu rasen und anschließend kurz vor einer Haarnadelkurve den richtigen Bremspunkt zu finden. Zudem hat wirklich jedes Fahrzeug seine individuellen Eigenheiten, so dass man seinen eigenen Fahrstil auf die jeweiligen Vehikel abstimmen muss. Hier hat Codemasters wirklich alles richtig gemacht und ist durch die individuell einstellbaren Fahroptionen sowohl für Serien-Neulinge als auch für die Renn-Profis geeignet.

Grid-Veteranen werden sich außerdem über ein Wiedersehen freuen: Wurde die Cockpit-Kamera im Vorgänger noch schmerzlich vermisst, feiert sie nun ihr Come-



In den höheren Rennklassen sind die Fahrzeuge gar nicht so einfach unter Kontrolle zu bringen.



Die Street-Rennen bieten die schönsten Hintergründe, die allerdings oftmals unter Tearing leiden.


Grid Autosport bietet rassige Positionskämpfe, auch wenn die KI oft zu sehr auf der Ideallinie klebt.

back mit sogar zwei Perspektiven. In der einen Ansicht hat man die komplette Frontscheibe im Blick, in der anderen die klassische Cockpit-Ansicht mit Lenkrad. Beide Perspektiven vermitteln ein tolles Geschwindigkeitsgefühl. In Jubelstürme sollte man aber trotzdem nicht ausbrechen, denn die Ansichten sind relativ schlicht und detailarm modelliert. Hier wäre definitiv mehr drin gewesen.

Technik-Tuning?

Dies gilt auch für die Technik des Spiels. *Grid Autosport* sieht gut aus, läuft herrlich flüssig und bietet oftmals eine wirklich schöne Licht-Schatten-Dynamik sowie tolle Spiegelungen auf Lack und Asphalt. Man merkt dem Titel allerdings auch an, dass er noch für die Playstation 3 und die Xbox 360 erscheint, da die Hardware-Power eines PCs kaum genutzt wird. Während *Grid Autosport* auf den Strecken gut bis hervorragend ausschaut, wirkt das Drumherum trist und altbacken. Vor allem die Modelle der Zuschauer sind wirklich abgrundtief hässlich. Bei den Stadtkursen bietet der Titel zwar schöne Hintergründe, diese haben aber oftmals mit auffälligem Tearing zu kämpfen. Schade auch, dass es kein Wettersystem im Spiel gibt. Eigentlich unverständlich, da dies schon in den Formel 1-Spielen von Codemasters sehr gut funktioniert. Hier bleibt einiges an Potenzial auf der sprichwörtlichen Strecke.

Insgesamt ist *Grid Autosport* ein sehr gutes Rennspiel geworden, das sich authentisch anfühlt und einen enormen Umfang bietet. Für einen absoluten Top-Hit reicht es aber dennoch nicht. Da man viele Rennen zweimal fahren muss, mutet dies sehr schnell nach Spielzeitstreckung an, die der Titel eigentlich gar nicht nötig hätte. ❑

MEINE MEINUNG |

Christian Dörre




„Eine geglückte Wiedergutmachung."

Ich habe damals das erste *Race Driver: Grid* geliebt und war, wie viele andere auch, von *Grid 2* ziemlich enttäuscht. Man muss Codemasters aber mal ein Kompliment aussprechen, dass sie ihren Fehler erkannt und auf die Wünsche der Fans gehört haben. Im Grunde ist *Grid Autosport* genau das Spiel, das der Vorgänger schon hätte sein sollen, und glänzt mit tollem Motorsport und hervorragendem Fahrgefühl. Eine höhere Wertung bleibt dem Titel eigentlich nur verwehrt, weil er Spielzeitstreckung betreibt und kleinere technische Schnitzer dazu kommen. Fans des ersten Grid können aber bedenkenlos zugreifen.


Vor allem in den Open Wheel-Rennen sorgt die Cockpit-Ansicht für ein Atmosphäre-Plus.

GRID AUTOSPORT

Ca. € 50,-
27. Juni 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Bandai Namco
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Online-Kontoanbindung mit Steam.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne und flüssige Grafik auf der Strecke. Außerhalb trist und gelegentliches Tearing.
Sound: Fette Motoren-Sounds, die bei jedem Fahrzeug anders klingen.
Steuerung: Hervorragende Steuerung mit einem Gamepad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Splitscreen-Modus (Online-Multiplayer noch nicht getestet.)
Zahl der Spieler: 2 (Splitscreen)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): 2.4 GHz Intel Core 2 Duo/ AMD Athlon X2 5400+, Intel HD3000/AMD HD2000/Geforce 8000, 2GB RAM
Empfehlenswert (Herstellerangabe): Intel Core i7/AMD FX Series, Intel HD5200/AMD HD7000 Series/ Geforce GTX600 Series mit mindestens 1GB RAM, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Absolut keine Jugendgefährdung, trotz teilweise haarsträubender Crashs.

DIE TEST-ABRECHNUNG

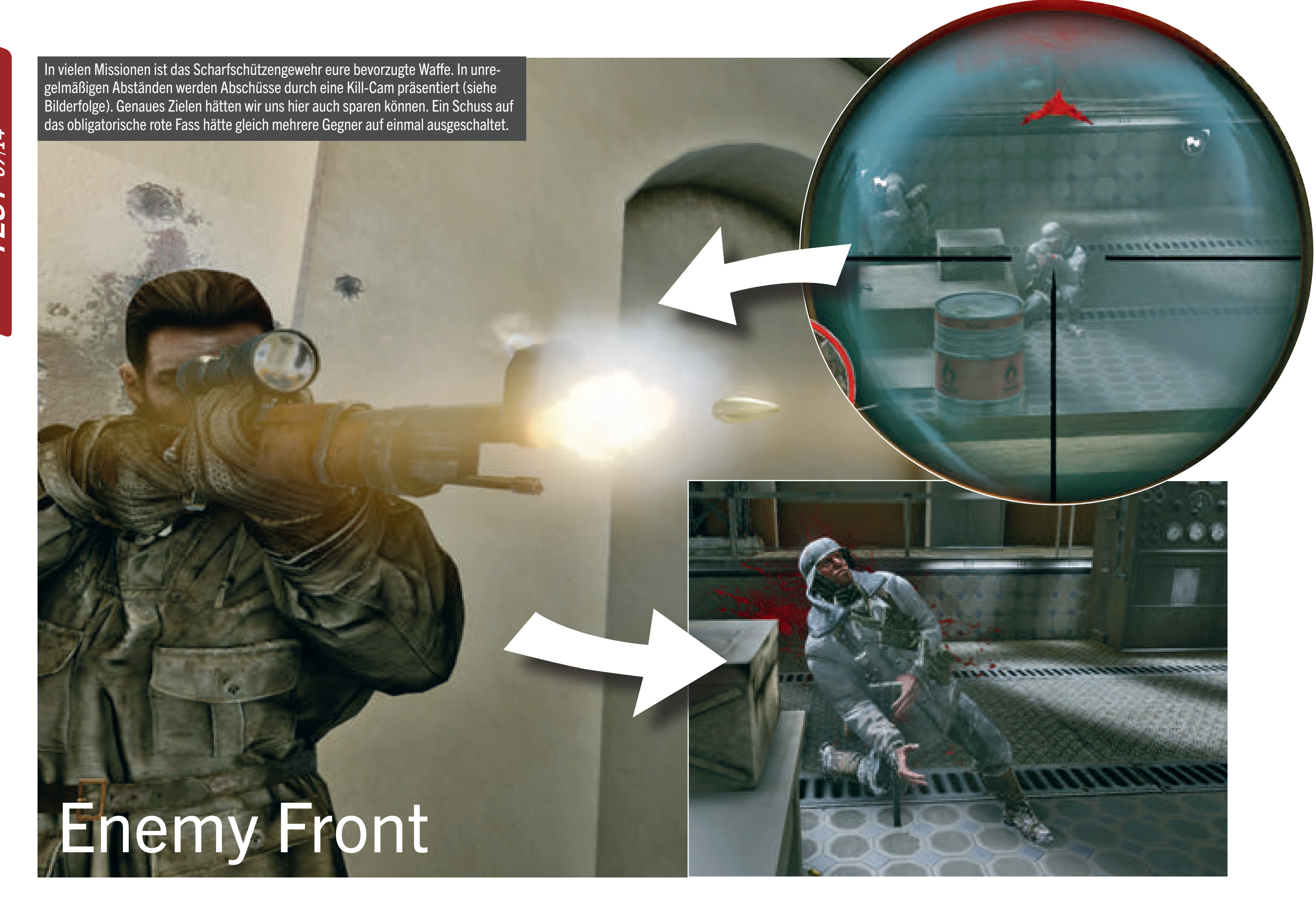
Testversion: Review-Code
Spielzeit (Std.:Min.): 25:00
Während des Tests kam es zu keinerlei Abstürzen. In ganz seltenen Fällen bekam das Spiel eine Art Schluckauf. Nach kurzem Pausieren war dies aber behoben.

PRO UND CONTRA

- + Authentisches Fahrgefühl zwischen Arcade und Realismus
- + Motivierender Karriere-Modus (auch ohne Story)
- + Viele abwechslungsreiche Rennklassen
- + Fahrzeuge unterscheiden sich im Handling
- + Autos und Rennkurse sehen wirklich toll aus
- − Triste, nicht mehr zeitgemäße Grafik abseits der Kurse
- − Oftmals unnötige Spielzeitstreckung durch Wiederholung
- − KI klebt immer noch zu sehr auf der Ideallinie und nutzt den Gummiband-Effekt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **86**



In vielen Missionen ist das Scharfschützengewehr eure bevorzugte Waffe. In unregelmäßigen Abständen werden Abschüsse durch eine Kill-Cam präsentiert (siehe Bilderfolge). Genaues Zielen hätten wir uns hier auch sparen können. Ein Schuss auf das obligatorische rote Fass hätte gleich mehrere Gegner auf einmal ausgeschaltet.

Enemy Front

Von: Wolfgang Fischer

Wehrhafter Reporter auf Europatour sucht Gleichgesinnte für gemeinsame Nazi-Jagd.

Das neue Spiel der Macher von *Sniper: Ghost Warrior 2* ist da und – soviel können wir euch gleich zu Beginn verraten – es ist besser als die dröge Scharfschützenballerei geworden (Wertung in PC Games 05/13: 54). *Enemy Front* versetzt euch in die Rolle eines amerikanischen Kriegsreporters im Zweiten Weltkrieg, der vom einfachen Schreiberling zur Nazi-Vernichtungsmaschine avanciert. Wie es dazu kommt, erfahrt ihr in vielen Rückblenden-Missionen, die euch nach Frankreich, Norwegen und Deutschland versetzen. Im Rahmen des Hauptmissionsstrangs erlebt ihr hautnah den verzweifelten Kampf der polnischen Freiheitskämpfer gegen die deutschen Invasoren in Warschau mit. Allzu viel solltet ihr euch von der Story aber nicht erwarten: Die Geschichte ist über weite Strecken ebenso blass und uninteressant wie der Held Robert Hawkins.

Mehrere Lösungswege

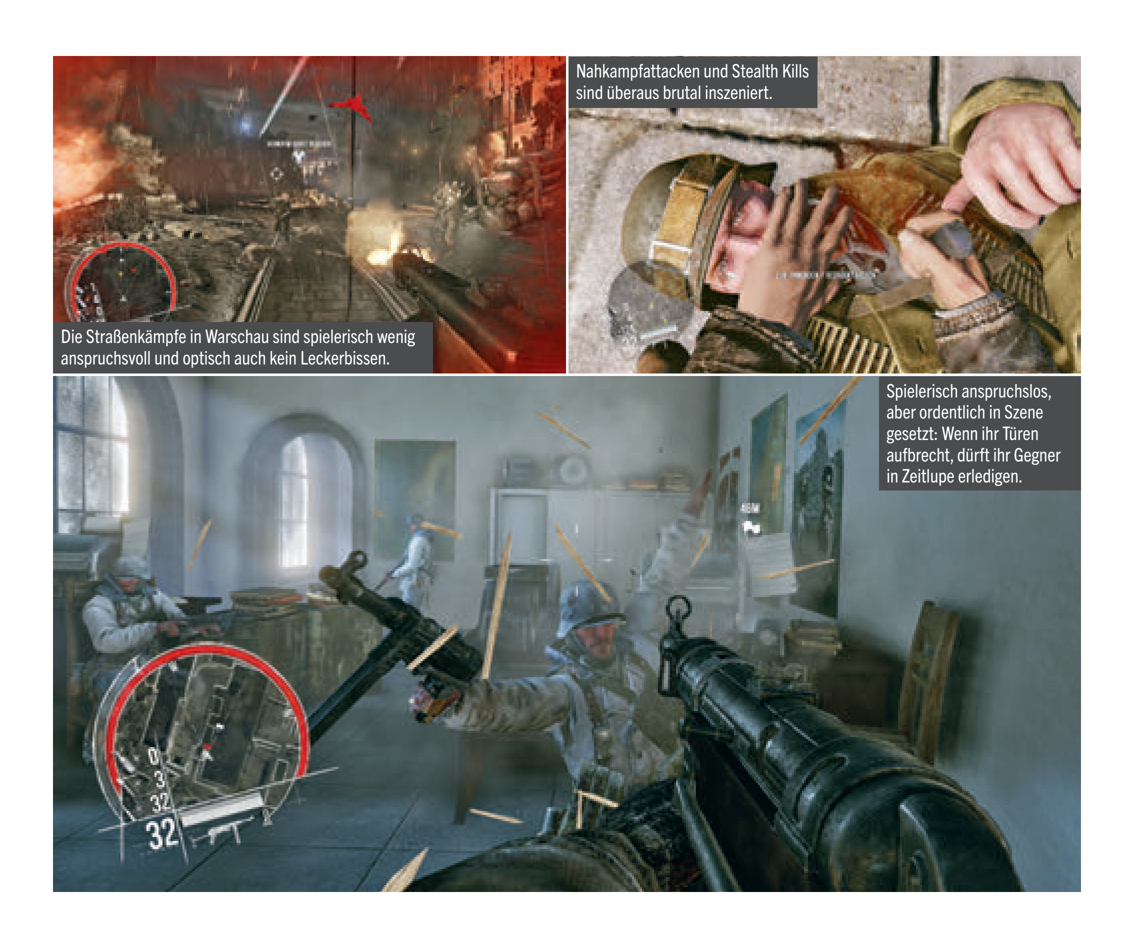
Aber das ist nicht so schlimm: Wichtiger als die Story ist bei einem Spiel wie *Enemy Front* die Action. Das neue Spiel von CI Games ist im Grunde ein schnörkelloser Ego-Shooter, weist in vielen Teilen aber unverkennbare Ähnlichkeiten zum Scharfschützen-Action-Titel *Sniper: Ghost Warrior 2* auf, der auch von den polnischen Entwicklern stammt. Die 16 Missionen von *Enemy Front* sind stellenweise stark geskriptet und bieten in Sachen Missionsgestaltung wenig Überraschendes. Während euch in den optisch langweiligen Warschau-Abschnitten ein eher enges Leveldesign mit knackigen Straßenkämpfen und Gebäudestürmungen erwartet, sind die Abschnitte in Rückblenden offener gehalten und laden den Spieler – zumindest in der Theorie – ein, einen eleganteren Weg zu finden.

Wie man es aus *Ghost Warrior 2* kennt, dürft ihr an einigen Stellen mit einem Fernglas gegnerische Stützpunkte ausspionieren und Feinde auf der Minimap markieren, damit ihre Position und der Grad ihrer Aufmerksamkeit auf der Minimap sichtbar wird. Entscheidet ihr euch fürs Schleichen, könnt ihr anhand einer Gefahranzeige ablesen, wie nahe ihr daran seid, entdeckt zu werden. Hat euch eine Wache bemerkt, habt ihr noch kurz Zeit wieder in Deckung zu gehen. Es dauert eine Weile, bis man einschätzen kann, wann man möglicherweise gesehen wird und wann nicht.

Wer es schleichend schafft, sich einem Gegner ungesehen zu nähern, darf ihn per brutaler Nahkampfattacke (V-Taste) aus dem Verkehr ziehen. Das funktioniert in der Regel, wenn ihr Gegner mit einem Steinwurf (T-Taste) ablenken und in eine bestimmte Richtung locken könnt. Schwieriger wird es dann schon, wenn Feinde in Zweierpatrouillen unterwegs sind oder wenn es in Leveln nur so vor Feinden wimmelt. Werdet ihr entdeckt oder bei einem Feuergefecht von einem Gegner im Nahkampf überrascht, könnt ihr euch mittels V-Taste zur Wehr setzen, vorausgesetzt, ihr seid schnell genug.

Hellseherisch begabte Gegner

Eine weitere Option besteht darin, Gegner wie in *Ghost Warrior 2* aus sicherer Entfernung mit dem Scharfschützengewehr der Reihe nach auszuschalten. Die Sache hat nur



Die Straßenkämpfe in Warschau sind spielerisch wenig anspruchsvoll und optisch auch kein Leckerbissen.

Nahkampfattacken und Stealth Kills sind überaus brutal inszeniert.

Spielerisch anspruchslos, aber ordentlich in Szene gesetzt: Wenn ihr Türen aufbrecht, dürft ihr Gegner in Zeitlupe erledigen.

einen Haken: Sobald ihr den ersten Schuss abfeuert, regiert das Chaos und die Taktik geht komplett über Bord. Besonders ärgerlich: Sämtliche alarmierten Gegner auf diesem Kartenabschnitt wissen sofort haargenau, wo ihr euch gerade versteckt haltet und nehmen euch aufs Korn. So arten manche potenziell spannenderen Levels in eine seichte Ballerorgie aus. Seicht, weil die Gegner-KI sich in der Regel selten dämlich anstellt und so ganze Feindgruppen zu Kanonenfutter verkommen. Die meiste Zeit über fragt man sich: Warum sollte ich mir den Stress antun, mit Bedacht vorzugehen, wenn die Rambo-Methode eigentlich immer schneller und besser funktioniert? Zumal das Schleichen nicht in jedem dafür gedachten Abschnitt gleich gut funktioniert und auch Spaß macht.

Die Illusion der Freiheit

Und so ballern wir uns ohne große Motivation von einem Abschnitt zum nächsten. Auch wenn gerade die Rückblenden-Levels den Eindruck von großen, frei erkundbaren Arealen vermitteln, so ist dies nur eine Illusion. Die Levels von *Enemy Front* bestehen in der Regel aus mehreren, mitunter etwas umfangreicheren Einzelabschnitten, die ihr der Reihe nach absolviert. In jedem Bereich müsst ihr eine festgelegte Anzahl von Haupt- und Nebenaufträgen erledigen, wobei sich letztere nur selten auf den Spielablauf auswirken oder euch Boni bescheren. Die Aufgaben sind auch nicht unbedingt abwechslungsreich (sabotiere dies, zerstöre das) und gipfeln oft in „Erledige alle Gegner in diesem Gebiet!".

Munition in Hülle und Fülle

Wie bei vielen Shootern üblich, könnt ihr die Waffen von erledigten Gegnern aufnehmen, gleichzeitig dürft ihr aber nur drei (Pistole und zwei „schwere Waffen") Knarren tragen. Dazu kommen Granaten, Molotow-Cocktails und Sprengsätze, wobei letztere nur an bestimmten Stellen eingesetzt werden dürfen. Über Munition müsst ihr euch grundsätzlich keine Gedanken machen, denn buchstäblich alle 50 Meter könnt ihr an einer entsprechenden Kiste euren Vorrat auffüllen. Medikits gibt es in *Enemy Front* nicht. Wer getroffen wurde, zieht sich hinter eine Deckung zurück und wartet, bis der rote Schleier auf dem Bildschirm langsam schwindet. Die Speicherpunkte in den Levels sind in der Regel fair gesetzt.

Die Grafik von *Enemy Front* haben die Jungs von CI Games dank Cryengine ganz ordentlich hinbekommen, wenngleich ihr keinesfalls die optische Pracht eines *Crysis 3* erwarten solltet. Am besten sehen dabei noch die Außenlevels in den Rückblenden aus. ❑

MEINE MEINUNG |

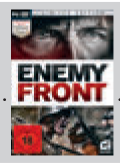
Wolfgang Fischer



„Bemühter Weltkriegs-Shooter ohne echte Höhepunkte."

Aber auch wenn *Enemy Front* toll inszenierte Highlights fehlen, hat der Shooter von CI Games doch seine Momente. Die offener gehaltenen, auch optisch ansprechenderen Rückblick-Levels in Frankreich, Norwegen und Deutschland sind deutlich unterhaltsamer und abwechslungsreicher als die oft seichten Ballerorgien in Warschau. Aber auch hier ist es mit der spielerischen Freiheit, die einem das Spiel vorgaukelt, oft nicht weit her. Die Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung sind begrenzt, Schleichen ist oft mühsam und Sniper-Einlagen leiden unter der unfairen KI-Wahrnehmung. Schade, hier wäre mit wenig Aufwand mehr drin gewesen.

ENEMY FRONT



Ca. € 40,-
13. Juni 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: CI Games
Publisher: CI Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Dröge, unspektakuläre Innenareale, dafür in der Regel hübsche, große Außenlevels und einige nette Grafikeffekte. Aber nicht vergleichbar mit Cryengine-Spielen von Crytek.
Sound: Atmosphärische Musikuntermalung, ordentliche deutsche Sprecher, passable Soundeffekte.
Steuerung: Simple, nicht überladene Ego-Shooter-Tastatur-Steuerung.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Drei Spielmodi (Deathmatch, Team Deathmatch und Funkübertragung) auf vier Karten. Der Multiplayer-Modus war anhand der uns vorliegenden Version noch nicht testbar. Die Box-Version enthält je vier zusätzliche Charaktere und Waffen für den Mehrspielermodus.
Zahl der Spieler: 8-12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows XP (SP3) oder höher, Dual Core CPU mit 2,6 GHz, 3 GB RAM, Radeon HD 3850 1GB RAM / Geforce 8800 GT

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Stellenweise übertrieben brutale Nahkampfattacken und gelegentlich auftretende Kill-Cam, die Sniper-Abschüsse sehr detailreich zeigt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00
Die vorliegende Version hatte mit diversen Bugs zu kämpfen: Die KI hatte mitunter Wegfindungsprobleme, Skripts wurden nicht wie geplant ausgelöst und Grafikeffekte stellenweise fehlerhaft dargestellt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiche Kampagne mit vier Schauplätzen
- ➕ Spielerische Freiheit in offenen Levels: schleichen, snipern oder ballern
- ➕ Schnörkellose Ballersequenzen
- ➖ Schwache Gegner-KI mit hellseherischen Fähigkeiten
- ➖ Durch fast unbegrenzten Munitionsvorrat stellenweise zu leicht
- ➖ Uninspiriert präsentierte Story
- ➖ Sich wiederholendes Missionsdesign

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **63**

Die rebellische Joy ist die einzige Lebende, die Ronan in seiner Geistergestalt sehen und hören kann.

Der Glockenmörder hat es auf junge Frauen abgesehen. Hängen die brutalen Hinrichtungen mit Salems düsterer Geschichte zusammen?

Murdered: Soul Suspect

Von: Felix Schütz

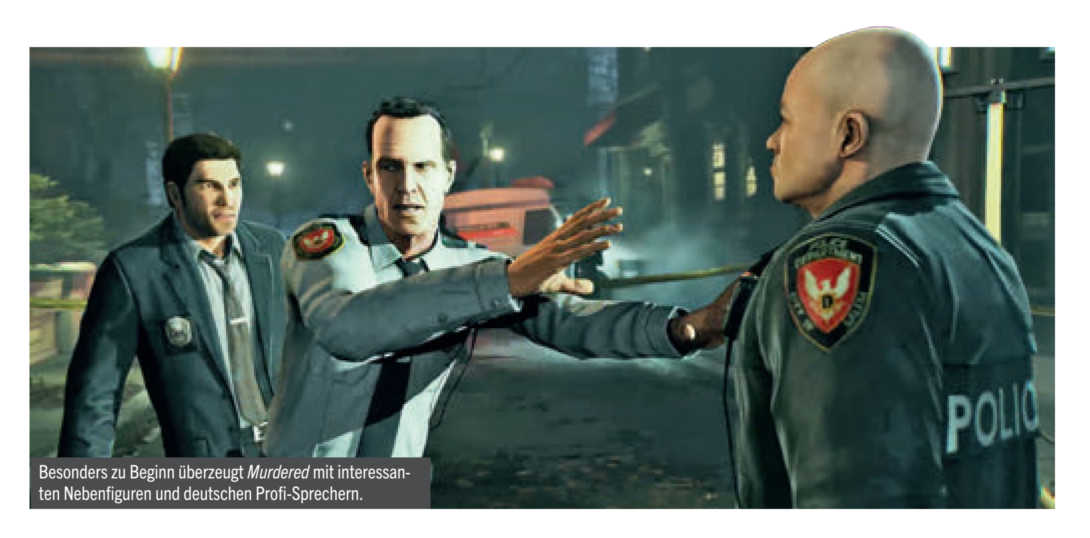
Potenzial verschenkt: Square Enix' düsterer Gespenster-Krimi entpuppt sich als spielerisch geistlose Mörderjagd.

Gute Einfälle sollte man loben. Ganz besonders, wenn jemand versucht, ein originelles Adventure-Spiel zu zaubern, das auch mal ohne Geballer und Anabolika-Helden auskommt. Darum gehört dem Entwicklerteam bei Airtight Games beherzt auf die Schulter geklopft: *Murdered: Soul Suspect* ist der lobenswerte Versuch, einen spannenden Mystery-Thriller abseits vom Massenmarkt auf die Beine zu stellen. Leider bleibt bei aller Erzählfreude das Gameplay auf der Strecke – spielerisch bietet *Murdered* kaum mehr als lineare, anspruchslose Sammelaufgaben.

Rastloser Geist

Murdered spielt in der US-Stadt Salem, die Gruselfans vor allem für die grausamen Hexenprozesse bekannt sein dürfte, die im 17. Jahrhundert tatsächlich stattgefunden haben. An diesem Ort verliert Ronan, lässiger Detektiv und Held des Spiels, sein Leben: Beim Versuch, den berüchtigten Glockenmörder zu verhaften, fällt er selbst dem maskierten Killer zum Opfer. Frisch verstorben muss Ronan nun ein Dasein als ruheloser Geist fristen – ins endgültige Jenseits darf er nämlich erst, wenn er seinen Mörder dingfest gemacht hat.

Als Geist ist Ronan für Lebende unsichtbar, außerdem kann er be-



Besonders zu Beginn überzeugt *Murdered* mit interessanten Nebenfiguren und deutschen Profi-Sprechern.


AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel


Als Geist kann Ronan in NPCs schlüpfen, um so ihre Gedanken zu lesen. Manchmal kann er die Figuren auch beeinflussen, so wie hier bei dieser Zeugin.



Die „Kämpfe“ laufen als kurze, simple Quicktime-Eingabe ab. Das verliert schnell an Reiz.

liebig durch Wände marschieren. Ausnahmen von dieser Regel bilden blau schimmernde Objekte und Wände, denn die gelten als gesegnet, was sie für Untote unpassierbar macht. Diese Einschränkung nutzen die Entwickler allerdings oft nur als Levelbegrenzung und nicht etwa für kreatives Aufgabendesign – erfrischende Rätsel, in denen Ronan auf ungewöhnliche Weise einen Weg finden muss, sind extrem selten.

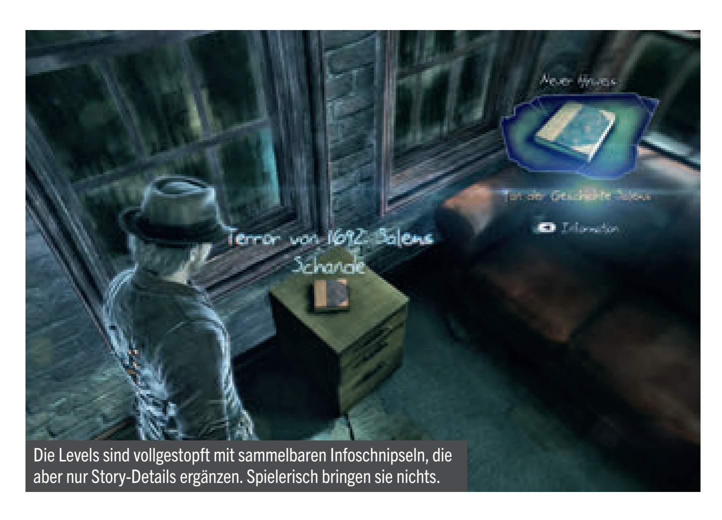
Hilfe einer Lebenden

Da Ronan keine Objekte greifen oder Türen öffnen kann, bekommt er mit Joy eine interessante Partnerin zur Seite gestellt: Der rebellische Teenager kann Ronan sehen und hören – und da Joy ebenfalls auf der Abschussliste des Glockenmörders steht, beschließt sie, dem Detektiv unter die Arme zu greifen. Spielerisch bleibt leider auch hier viel Potenzial ungenutzt. Wenn die beiden als Team arbeiten müssen, bedeutet das meistens nur, dass Ronan für Joy den Weg freiräumt. Auf der Polizeiwache muss Ronan beispielsweise seine Kollegen mit klingelnden Telefonen ablenken, während Joy derweil ungesehen zum Raumausgang huschen kann. Fehler kann man dabei nicht machen, unsere Partnerin sucht sich selbstständig ihren Weg und kann auch nicht erwischt werden – richtig spannend sind diese Abschnitte daher nie.

Sammelwahn statt Detektivarbeit

Ronans Ermittlungen bestehen vor allem darin, an bestimmten Locations eine fest vorgeschriebene Anzahl an Hinweisen anzuschauen. Danach hat er wenig mehr zu tun, als aus diesen gesammelten Eindrücken die wichtigsten Indizien auszuwählen. Dabei gibt es stets nur einen Lösungsweg und Fehler bringen auch keinerlei Nachteile mit sich. Besonders schade: Knifflige Entscheidungsmomente gibt es auch nicht, die Story verläuft also völlig linear.

Auch abseits der Handlung sind die Levels vollgestopft mit Sammelbarem. Dutzende Zeitungsschnipsel, geisterhafte Erinnerungen und Briefe liefern mehr Hintergründe zu Salems düstererer Vergangenheit, zum Glockenmörder und zu Ronans trauriger Vorgeschichte. Das sorgt zwar für ein Plus an Atmosphäre, bringt Ronans Ermittlungen aber nicht weiter – für das Gameplay sind sie belanglos.



Die Levels sind vollgestopft mit sammelbaren Infoschnipseln, die aber nur Story-Details ergänzen. Spielerisch bringen sie nichts.

Geistlose Mörderjagd

Hin und wieder zeigt das Spiel aber auch Anflüge von gutem Rätseldesign, die beweisen, dass *Murdered* weit mehr Potenzial geboten hätte: An einer Stelle müssen wir beispielsweise einen Weg passieren, der von einer gefährlichen Dämonenpfütze versperrt ist. Die Lösung: Wir schlüpfen in den Körper eines Mannes, der gerade mit einem Staubsauger den Boden reinigt – so bringt er uns langsam, aber sicher über die Gefahrenquelle. Leider bleibt es aber bei solchen Ansätzen, knackige Rätselketten dürfen wir im gesamten Spiel nicht lösen.

Stattdessen müssen wir mehrfach in die Körper verschiedener Katzen schlüpfen. Als flauschiger Vierbeiner können wir durch Luftschächte kriechen, an vorgegebenen Stellen große Sprünge hinlegen oder an Oberflächen hinaufklettern. Das ist anfangs originell, nutzt sich aber schnell ab, auch weil es hier an Anspruch fehlt. Überhaupt hinterlässt *Murdered* manchmal den Eindruck, als wollten die Entwickler dem Spieler bloß nicht zu viel zumuten. Als wir etwa eine Leiche finden, die von einem riesigen Stein erschlagen wurde, fragt uns das Spiel allen Ernstes: Wie ist die Person gestorben? Als ob das nicht offensichtlich wäre.

Unterwegs in Salem

Wenn Ronan nicht gerade Hinweisen nachrennt, darf er sich auch frei in einem offen angelegten Stadtlevel bewegen und sich so in Salems nächtlichen Gassen umschauen. Auch hier sind zig (nutzlose) Infoschnipsel verteilt. Außerdem darf Ronan jederzeit in die Köpfe der vielen NPCs huschen, die auf Salems Gassen herumstehen, so kann er sich Gedankenfetzen des jeweiligen Charakters anhören. Das alles sorgt zwar anfangs für Stimmung, wiederholt sich aber schnell und streckt die Spielzeit so nur unnötig in die Länge – *Murdered* wäre kein schlechteres Spiel geworden, wenn es auf das erkundbare Stadtgebiet verzichtet hätte. Immerhin finden wir in der Umgebung aber auch ein paar optionale Nebenquests: Ruhelose Geister, die sich noch ans Leben klammern, geben Ronan kleine Aufgaben, die aber meist schon binnen Minuten in der unmittelbaren Nähe gelöst werden können. Spielerisch sind diese Nebenquests so anspruchslos wie die übrigen Aufgaben, doch immerhin tun sie der Geisteratmosphäre ausgesprochen gut.

Überflüssige Kämpfe

Obwohl *Murdered* ein Adventure ist, bekommt Ronan es mehrmals mit Dämonen zu tun, die auf festen Bahnen durch die Levelgänge huschen und unserem Helden in kurzer Zeit das verbliebene Leben aus der Seele saugen können. Ronan hat aber einen Vorteil: Per Tastendruck kann er die Viecher durch Wände hindurch sichtbar machen oder sich in Geisternebeln verstecken. Um die Gegner endgültig loszuwerden, muss sich Ronan von hinten an einen Dämon heranschleichen und das Biest in einer simplen Quicktime-Sequenz aussschalten. Anfangs sorgen solche Szenen noch für Spannung, doch da sie sich immer nur wiederholen und der taktische Anspruch nie zunimmt, verlieren die Dämonen schnell ihren Schrecken und werden gegen Ende sogar richtig nervig. Hätte Airtight Games auf die Kämpfe verzichtet



Dialoge bieten zwar mehrere Antwortmöglichkeiten, doch den Handlungsverlauf darf man nie beeinflussen.

und dafür mehr Arbeit in die Ermittlungen gesteckt, wäre am Ende ein besseres Spiel herausgekommen.

Gute Sprachausgabe

Grafisch geht das Spiel in Ordnung, auch wenn es seine Schönheitsfehler hat: Einige Charaktermodelle sind etwas grob gestaltet, viele Levels wirken detailarm und bei den Gesichtsanimationen haben wir schon vor Jahren weitaus Besseres gesehen. Aber: *Murdered* sieht trotzdem gut genug aus, um seine düstere Atmosphäre zu transportieren.

Die Lippenbewegungen der Figuren sind auf Deutsch nicht synchron zur Sprachausgabe, da ist die englische Fassung im Vorteil. Dafür entschädigen die sehr guten deutschen Sprecher, die nicht nur aus Film und Fernsehen bekannt sind, sondern auch viel Mühe in ihre Rollen stecken – bei der Lokalisation hat Square Enix großen Aufwand betrieben, und das merkt man auch: Die Synchronsprecher hauchen den Figuren ordentlich Leben ein, was in einem Adventure bedeutend wichtiger ist als moderne Grafik.

Story schlägt Gameplay

Murdered bietet rund 8 bis 10 Stunden Spielzeit, sofern man nicht nur der Hauptgeschichte folgt, sondern auch einige der (unnötigen) Sammelaufgaben erledigt. Wer sich nur auf die Story konzentriert, ist entsprechend schneller durch. Die Krimi-Handlung beginnt deutlich spannender als sie endet und bietet null Entscheidungsfreiheit, außerdem lässt auch die Inszenierungsqualität zum Schluss hin spürbar nach. Trotzdem hat uns die Geschichte ausreichend bei der Stange gehalten, um uns bis zum Finale zu motivieren. Auch wenn das Gameplay schwächelt und *Murdered* tonnenweise Potenzial verschenkt, wollten wir unbedingt herausfinden, wer sich hinter der Maske des Mörders verbirgt. Die düstere Atmosphäre, die guten deutschen Sprecher und die ordentlich geschriebenen Charaktere retten die Spielspaßwertung ins solide Mittelfeld. Wer also nicht mehr als einen einfachen Mystery-Krimi erwartet und die Story weit vor dem Gameplay einordnet, der dürfte mit *Murdered* trotzdem seinen Spaß haben. ❑


Mehrmals müssen wir in die Körper von Katzen schlüpfen, um unser Ziel zu erreichen. Anfangs lustig, später öde.

MEINE MEINUNG |

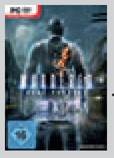
Felix Schütz



„Spielerisch fader Krimi, den die Handlung rettet."

Dass *Murdered* ein Mystery-Adventure und kein blutiger Action-Survival-Horror-Kram geworden ist, rechne ich den Entwicklern hoch an! Doch leider ist *Murdered* nicht das Spiel geworden, das es hätte sein können: Das schöne Geisterkonzept kann sich nie so recht entfalten und die Detektiv-Aufgaben sind so anspruchslos geraten, dass man sie noch mit ausgeschaltetem Bildschirm lösen könnte. Ich wünschte, die Entwickler hätten die blöden Dämonenkämpfe einfach komplett rausgekickt – dann wäre vielleicht auch mehr Zeit geblieben, um knackigere Puzzles und ein paar dramatische Entscheidungsmomente in die lineare Story einzubauen.

MURDERED: SOUL SUSPECT



Ca. € 40,-
6. Juni 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Airtight Games
Publisher: Square Enix
Sprache: Multilingual, u.a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Technisch nicht mehr ganz zeitgemäß, manche Levels und Figuren wirken etwas grob. Trotzdem ist die Optik stimmig genug, um die Geisteratmosphäre rüberzubringen.
Sound: Sehr gute deutsche Sprecher, aber unauffällige Musik und Effekte.
Steuerung: *Murdered* spielt sich am besten mit einem Gamepad. Wer mit Maus und Tastatur spielt, muss sich auf eine zu sensibel eingestellte Kamera gefasst machen, außerdem wird das Hinweis-Menü nur umständlich mit der Tastatur bedient.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows Vista oder höher, Dual Core CPU, 2 GB RAM, Radeon HD 3870 512 MB RAM / Geforce 8800 GT

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
In einigen Szenen sind Morde an jugendlichen Mädchen zu sehen. Auf Blut- und Splattereffekte wird aber stets verzichtet. Das Spiel ist ungeschnitten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00
Wir spielten *Murdered* in etwa 10 Stunden durch, vergeudeten aber auch sehr viel Zeit mit der Suche nach Hinweisen. Die normale Spielzeit dürfte 6 bis 8 Stunden betragen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessante Charaktere
- ➕ Gute deutsche Sprecher
- ➕ Einige stimmungsvolle Cutscenes
- ➕ Gelungene Geisterstimmung
- ➕ Ronans Mordfall beginnt zwar sehr spannend ...
- ➖ ... doch Story und Dramaturgie lassen im letzten Drittel nach
- ➖ Stumpfe Sammelaufgaben
- ➖ Durchweg anspruchslos
- ➖ Nervige Dämonenjagd
- ➖ Zu viel unwichtiges Zeug zum Sammeln und Suchen
- ➖ Geisterkonzept wird kaum genutzt
- ➖ Salem als weitläufiger, aber lebloser Schauplatz
- ➖ Öde Abschnitte in Katzengestalt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **64**

Wie in *Panzer Corps* spielt das Wetter eine große Rolle im Spiel. Wenn es regnet, können eure Bomber und Jäger keine Einsätze fliegen.

Panzer Tactics HD

Von: Matti Sandqvist

Ein Nintendo-DS-Spiel portiert für den PC? Ob das trotz verbesserter Grafik gut geht?

Hexfeld-Strategiespiele erleben zurzeit eine kleine, wohlverdiente Renaissance. Neben dem im Herbst erscheinenden *Civilization: Beyond Earth* haben Titel wie *Age of Wonders 3* oder *Warlock 2: The Exiled* bereits in diesem Jahr vorgeführt, dass das einstige Lieblingsgenre vieler Hobby-Generäle längst nicht ausgestorben ist. Nun schickt Bitcomposer ein weiteres Sechseck-Spiel ins Rennen, nämlich *Panzer Tactics HD*. Genre-Veteranen könnte der Titel bekannt vorkommen, schließlich feierte das Zweite-Weltkriegs-Strategiespiel vor sechs Jahren einen kleineren Achtungserfolg auf Nintendos Handheld DS. Da es aber im Gegensatz zu Handhelds mit dem grandiosen *Panzer Corps: Wehrmacht* und dem kostenlosen *Open General* schon zwei Platzhirsche für die nieschigen Hexfeld-Panzerschlachten auf dem PC gibt, muss sich Bitcomposers DS-Remake bei der haushohen Konkurrenz mehr als warm anziehen.

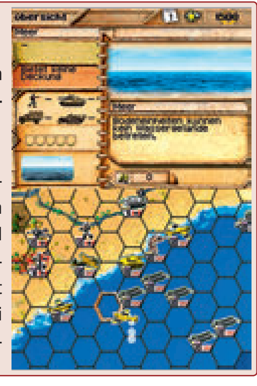
Die Vorlage der Vorlage

Alle drei genannten Titel ähneln stark einem Strategieklassiker aus dem Jahr 1994: Ihr schlagt komplexe Schlachten des Zweiten Weltkriegs auf Hexfeld-Karten, indem ihr Zug für Zug eure Flieger, Fahrzeuge, Fußtruppen und Artillerie wohlbedacht einsetzt und auf die Reichweiten eurer Geschütze achtet sowie die Wetterberichte im Hinterkopf behaltet. Die Herausforderung in den Missionen besteht darin, dass ihr zum einen eure Kerneinheiten, die ihr in die nächste Schlacht mitnehmen dürft, verschonen solltet und zum anderen die gestellte Aufgabe innerhalb einer bestimmten Anzahl von Runden absolvieren müsst. Was aber in *Panzer Corps* für eine gewisse Motivation sorgte, nämlich die fiktiven

DAS DS-ORIGINAL

***Panzer Tactics DS* gewann 2008 den deutschen Entwicklerpreis in der Kategorie „Bestes Deutsches Konsolenspiel".**

Sproing Interactive zeichnet sowohl für die Entwicklung der ursprünglichen Nintendo-DS-Version als auch für die brandneue HD-Auflage für PC und iOS verantwortlich. Vor allem hat das Studio aus Österreich die pixelige Grafik des Originals verbessert und die Steuerung leicht dem PC angepasst, dabei aber ein wichtiges Feature nicht in das Remake implementiert: den gelungen Mehrspielermodus.





In der Kampagne der West-Alliierten kämpft man gegen sehr erfahrene deutsche Truppen.



In der Bonus-Mission der deutschen Kampagne auf dem Sueskanal müsst ihr britische Flakstellungen ausschalten.

In der Sowjet-Kampagne darf man nur wenige Kerneinheiten verlieren.

Die große Herausforderung in den Missionen besteht darin, die Aufgaben innerhalb einer bestimmten Anzahl von Runden zu absolvieren.

Szenarien um die Invasion Großbritanniens oder der Vereinigten Staaten für besonders erfolgreiche Heerführer, fehlt gänzlich in *Panzer Tactics HD*. Diese kleine Schwäche macht das DS-Remake jedoch mit etwas intelligenteren Missionszielen wieder wett: Statt auf jeder einzelnen Karte nur eine Handvoll Städte einnehmen zu müssen, besteht eure Aufgabe auch mal darin, flüchtende englische Truppen in Dünkirchen aufzuhalten oder die britischen Flakstellungen um den Sueskanal auszuschalten. Zudem gibt es noch Sekundärziele in den Missionen, in denen ihr einen Offizierskonvoi abzufangen habt oder ein Schlachtschiff versenken müsst. Da die Boni für diese Aufgaben recht mager sind, solltet ihr euch gut überlegen, ob ihr eure Kerneinheiten für solche waghalsigen Aufgaben verschwenden wollt.

Lang, aber nicht langweilig

Panzer Tactics HD beschert euch eine Spielzeit von mehr als 50 Stunden, in denen selten Langweile aufkommt. Dass das Spiel kurzweilig wirkt, hat vor allem mit dem knackigen Schwierigkeitsgrad zu tun. Mag die erste der drei Kampagnen, in der ihr euch als deutscher General vom Polenfeldzug bis nach Stalingrad unter Beweis stellt, noch recht einfach über die Bühne gehen, sollte man sich auf die fast unmöglichen Szenarien aufseiten der West-Alliierten und Sowjets gefasst machen. Hier müsst ihr darauf achten, dass etwa nicht mehr als fünf Kerneinheiten verloren gehen, die Feinde dabei deutlich erfahrener als eure Soldaten sind und zumeist obendrein mit deutlich mehr Truppen in die Schlacht ziehen.

Im Vergleich zu *Panzer Corps* ist die Komplexität in *Panzer Tactics HD* etwas geringer, da ihr statt mit über 800 „nur" mit rund 150 unterschiedlichen Einheiten hantiert. Dies stört aber kaum, da der Schwierigkeitsgrad in den letzten beiden Kampagnen hoch ist und man zudem die Truppen mit unterschiedlichen Offizieren aufwertet. Schade ist jedoch, dass die KI nicht gerade mit den Qualitäten eines Schukows oder Rommels daherkommt, sondern vielmehr einfach ziemlich dumm ist. Zwei weitere Mankos sorgen am Ende dafür, dass Bitcomposers sonst relativ tadelloses, aber nicht gerade hübsches Spiel ohne einen Award auskommen muss: Zum einen fehlt der PC-Fassung ein Mehrspielermodus und zum anderen hätte die Steuerung noch ein wenig für die PC-Version optimiert werden müssen. ❑

MEINE MEINUNG |

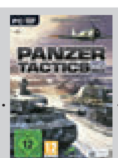
Matti Sandqvist



„Gut, aber *Panzer Corps* ist besser."

Ich muss gestehen, dass mich meine Strategie-Sucht beim Spielen von *Panzer Tactics HD* gepackt hat. Jede einzelne Mission wollte ich mit nicht weniger als einem perfekten Sieg beenden und verbrachte deshalb unzählige Stunden vor dem Bildschirm. Eigentlich komisch, denn was die Komplexität, KI, Steuerung und Präsentation angeht, zieht das gelungene DS-Remake den Kürzeren im Vergleich zu *Panzer Corps* – und jene grandiose Neuauflage eines Strategieklassikers habe ich immer noch nicht durchgespielt. Wer wie ich ein großer Genrefan ist und die Konkurrenz bereits ausgiebig gespielt hat, sollte zum Bitcomposer-Titel greifen.

PANZER TACTICS HD



Ca. € 30,-
22. Mai 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Sproing Interactive
Publisher: Bitcomposer
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Präsentation ist eher funktionell als hübsch, nur wenige Grafikeffekte verschönern die relativ eintönigen Karten.
Sound: Abwechslungsarme Hintergrundmusik, keine Sprachausgabe und auch keine Umgebungsgeräusche. Die Tonkulisse von Panzer *Tactics HD* ist wie die Grafik sehr schlicht.
Steuerung: Im Vergleich zu *Panzer Corps* ist die Bedienung etwas umständlich – ähnelt insgesamt zu sehr dem DS-Original.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: AMD/Intel- Dual-Core-Prozessor mit 1,8 GHz, 2GB RAM, Grafikkarte mit mindestens 256 MB VRAM und Shader Model-3.0-Unterstützung.

JUGENDEIGNUNG

USK: ab 12 Jahren
Die grafische Aufmachung des Spiels ist derart schlicht, dass es eher mit Schach zu vergleichen ist. Daher ist Panzer Tactics HD auch für Jugendliche trotz der Kriegsthematik geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 50:00
Wir haben alle drei Kampagnen durchgespielt. Dabei kam es zu keinerlei Abstürzen oder Bugs.

PRO UND CONTRA

- \+ Viele herausfordernde Missionen mit einer Gesamtspielzeit von mehr als 50 Stunden
- \+ Gutes Tutorial und eine passend steigende Lernkurve
- \+ Über 150 unterschiedliche Einheiten
- \+ Abwechselnde Missionsziele
- \+ Einheitenbalance ist fast optimal
- − Schwache KI, die zum Beispiel Städte unverteidigt lässt
- − Kein Mehrspielermodus, obwohl im DS-Original vorhanden
- − Steuerung ähnelt zu sehr der Handheld-Vorlage und erweist sich in manchen Situationen als unnötig kompliziert

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **75**

Das Spiel bietet eine Menge unterschiedlicher Gegnertypen und Spezialfähigkeiten.

Der Plot endet mit einem Cliffhanger, ein dritter Teil ist bereits fest eingeplant.

The Incredible Adventures of Van Helsing 2

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Von: Peter Bathge

Für Einzelgänger top, für Mehrspieler-Fans ein Flop.

Der Spielspaß in einem Action-Rollenspiel hängt von drei Punkten ab: Die zu findende Ausrüstung muss zum Weiterspielen motivieren, das Charaktersystem ausbalanciert sein sowie interessante Fähigkeiten beinhalten und die Kämpfe müssen über ordentlich Wumms, also ein befriedigendes Treffer-Feedback verfügen. So dachten wir jedenfalls. *The Incredible Adventures of Van Helsing 2* hat uns eines Besseren belehrt. Das Spiel des ungarischen Studios Neocore Games erreicht in keiner dieser drei obligatorischen Hack&Slay-Disziplinen einen Platz auf dem Siegertreppchen, wo sich *Diablo 3*, *Torchlight 2* und *Path of Exile* tummeln. Ein sehr gutes Spiel ist die Monsterjagd für den kleinen Geldbeutel dennoch geworden. Auch wenn man die Änderungen im Vergleich zum Vorgänger mit der Lupe suchen muss.

Ein magischer Ort

Es sind die dichte Atmosphäre und das originelle Szenario, die *Van Helsing 2* wie schon den Vorgänger vor der Mittelmäßigkeit retten. Protagonist Van Helsing ist im fiktiven osteuropäischen Land Borgovia unterwegs, wo verrückte Wissenschaftler, Steampunk-Maschinen, pneumatische Oger (!) und von den Toten auferstandene Geisterwesen zum Alltag gehören. Van



Die Spiegelungen und Lichteffekte sind sehr hübsch, die Levels dagegen eintönig braun.

Als Magier zieht der Schwierigkeitsgrad mehrmals ruckartig an – Katharina hilft zwar auf Wunsch im Nahkampf aus, ist aber wenig effektiv.

TOWER DEFENSE

Die sieben optionalen Verteidigungsschlachten mit Geschütztürmen und Fallen gehören zu den Höhepunkten der Kampagne.

Angriff
Die Laufwege und Zusammensetzung der in Etappen angreifenden KI-Kompanien seht ihr im Voraus. So lassen sich Fallen strategisch platzieren, um die Feinde am Erreichen des Ausgangs zu hindern.

Abwehr
An vorgegebenen Stellen dürft ihr mit im Lauf der Schlacht verdienten Maschinenteile Fallen und Türme aufstellen, die Gegner aufs Korn nehmen oder verlangsamen. Clevere Spieler nutzen Kombi-Effekte.

Helsings Begleiterin Katharina ist ebenfalls ein Geist, taugt aber auch als Packesel: Die Dame übernimmt dieselbe Funktion wie das Haustier in *Torchlight 2*, verkauft auf Knopfdruck überschüssige Ausrüstungsgegenstände in der Stadt, bringt Heil- sowie Manatränke mit und mischt sich sogar in die Kämpfe ein. Nebenbei liefert sie sich auch noch regelmäßige Wortduelle mit Van Helsing. Sie scherzt, keift, übt sich in Zynismus und ist für zahlreiche der sympathischen Albereien verantwortlich, mit denen Neocore Games bekannte Filme, Bücher und Spiele auf die Schippe nimmt. So finden sich in *Van Helsing 2* nicht nur Batmans Bat-Signal oder eine Audionachricht von Ellen Ripley aus *Alien*, auch *Angry Birds*, *Terminator* und *The Witcher* werden zitiert. Zudem trefft ihr auf explodierende Hühner, tollwütige Killer-Eichhörnchen und einen Schatzgoblin, der im Weihnachtsmannkostüm durch den Wald hopst und unter einem geschmückten Tannenbaum magische Gegenstände hortet.

Borgovia ist eben einfach anders als andere Hack&Slay-Welten!

Solide, aber nicht überragend

Beim eigentlichen Spielgeschehen gibt sich *Van Helsing 2* klassisch: Knapp zehn Stunden lang klickt ihr schier endlose Monsterhorden tot, rüstet euren Charakter mit immer besseren Gegenständen aus und steigert per Hand vier Attribute und Dutzende aktive und passive Skills. Zu Beginn entscheidet ihr euch für eine von drei Klassen. Als Nahkämpfer fällt besonders stark auf, dass die Widersacher so gut wie gar nicht auf Angriffe reagieren und Kämpfe sich anfühlen, als würdet ihr mit einer Spitzhacke monoton den Lebensbalken der Gegner Stück für Stück abtragen. Der Magier und der Ingenieur bleiben lieber auf Distanz und spielen sich dank Zaubersprüchen, Beschwörungsformeln und Fallen eine Spur dynamischer. Komfortabel: Wer will, importiert seinen Helden inklusive Skills und Ausrüstung aus Teil 1. Außerdem habt ihr die Wahl, ob ihr neu auf Stufe 1 beginnt oder gleich mit einem Level-30-Charakter.

Die genretypische Sucht nach höheren Level-Weihen und besseren Items („Loot") bleibt auch in *Van Helsing 2* nicht aus. Allerdings leidet das Charaktersystem unter Balancing-Schwächen; einige Fähigkeiten sind stärker als andere. Komplexe „Builds" zu erstellen wie in *Path of Exile* ist kaum nötig. Genre-Profis werden auf keinem der fünf Schwierigkeitsgrade gefordert, außer ihr habt euch verskillt. Immerhin bekommt ihr ausgegebene Skillpunkte gegen Gold zurück („Respec"). Die epischen, einzigartigen Gegenstände („Uniques") sind zudem den seltenen und Set-Gegenständen stets unterlegen, wodurch nie eine vergleichbare Sammelwut à la *Diablo 3: Reaper of Souls* aufkommt.



In Dialogen dürft ihr zuweilen Entscheidungen treffen, die Auswirkungen sind aber minimal.



Der Ingenieur setzt auf Fallen und Flammenwerfer, um Gegner zu grillen. Dadurch spielt er sich angenehm taktisch.



Dicke Bossgegner verfügen über reihenweise Widerstände und Spezialangriffe.

Die durchdachte Benutzerführung (das Inventar-Management ist im Genre unerreicht komfortabel), das Zorn-System aus dem Vorgänger (Fähigkeiten lassen sich mit bis zu drei Modifikatoren ausstatten, die auf Knopfdruck aktiviert werden) und viele eigenständige Ideen machen die Mängel größtenteils wieder wett. Da wäre zum Beispiel die Chimäre, die euch auf Knopfdruck im Gefecht unterstützt und ansonsten selbstständig auf Jagd geht und Beute mit nach Hause schleppt wie anderer Leute Haustiere tote Mäuse. Magier und Ingenieure freuen sich über die Unterstützung im Kampf, außerdem werdet ihr so immer wieder zurück in Van Helsings Geheimversteck gelockt, wo ihr auch Runen in Items einsetzt, die Basis in Tower-Defense-Einlagen verteidigt (siehe Kasten auf der vorherigen Seite) oder NPC-Offiziere auf Mini-Aufträge schickt. Das sorgt für eine Menge Abwechslung: Ihr könnt die grundsätzlich solide, aber schwach inszenierte Handlung um den Bürgerkrieg in Borgovia jederzeit pausieren und euch anderweitig beschäftigen. Schön: Alle Aufgaben im Geheimversteck sind optional. Das ist auch gut so, denn gerade die Offizier-Missionen, die im Hintergrund ablaufen und bei denen ihr nach 10 bis 30 Minuten Wartezeit eine schlichte Erfolgsmeldung und ein paar Items als Belohnung erhaltet, sind nur schnödes Beiwerk. Weder handelt es sich bei den drei NPC-Hauptmännern um interessante Persönlichkeiten, noch ist es sonderlich aufregend, Auftragsbeschreibungen in Menüs zu lesen und Missionen zu vergeben, die genau wie einige wenige Dialog-Entscheidungen keinerlei Auswirkungen auf das restliche Spielgeschehen haben. Besser gefällt uns die Möglichkeit, nach der Kampagne im Szenariomodus auf bekannten Karten weiter Monster zu schnetzeln, bis der Held die Maximalstufe 60 erreicht hat. ❑

MEINE MEINUNG |

Peter Bathge



„Die Rückkehr nach Borgovia lohnt sich."

Wenn ich coole Items finden will, spiele ich *Torchlight 2* oder *Diablo 3: Reaper of Souls*. Will ich ein komplexes, aber ausgewogenes Charaktersystem, dann knöpfe ich mir *Path of Exile* vor. *The Incredible Adventures of Van Helsing 2* kann in keiner dieser Disziplinen restlos überzeugen, findet aber trotzdem seine Nische: Als charmantes, preisgünstiges und ausnehmend atmosphärisches Solo-Erlebnis für Action-Rollenspieler wie mich, die erfrischenden Humor und ein ungewöhnliches Szenario wertschätzen und dafür Kämpfe ohne echten Bums sowie einen derzeit praktisch unspielbaren Multiplayer-Modus in Kauf nehmen. Ich hatte viel Spaß in Borgovia!

DER MEHRSPIELERMODUS: EIN GEDULDSSPIEL

Kenner des Vorgängers dürften wenig überrascht sein: Die Online-Partien von *The Incredible Adventures of Van Helsing 2* leiden unter technischen Unzulänglichkeiten.

Auf dem Papier klingt es prima: Vier Spieler schnetzeln sich im Koop-Modus gemeinsam durch die Kampagne oder den Szenario-Modus und bis zu acht Kontrahenten geben einander in PvP-Partien Saures. In der Praxis ist der Mehrspielermodus, der ausschließlich online über Steam funktioniert, aber von denselben Problemen geplagt wie im Vorgänger. Im Test kam es bei mehreren Versuchen immer wieder zu Verbindungsabbrüchen und plötzlichen Abstürzen. Trotz des niedrigen Pings traten regelmäßig Lags auf, woraufhin Figuren wild durch die Gegend teleportierten sowie Tasteneingaben nicht oder nur verzögert erkannt wurden. Nur in Ausnahmefällen konnten wir länger als eine halbe Stunde störungsfrei spielen. Im aktuellen Zustand (Version 1.0.02) ist der Mehrspielermodus nicht zu empfehlen. Hoffentlich bessert Neocore da noch nach!

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **52**

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING 2



Ca. € 15,-
22. Mai 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Neocore Games
Publisher: Neocore Games
Sprache: Englisch (deutsche Texte)
Kopierschutz: Steam-Konto und einmalige Internetverbindung benötigt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne Spiegelungen und Lichteffekte, aber zumeist optisch öde Levels
Sound: Eingängige Musik, die sich schnell wiederholt. Gute englische Sprecher.
Steuerung: Viele Tastenkürzel, frei belegbar

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Story- und Endlosmodus im Koop, dazu PvP-Schlachten
Zahl der Spieler: 2-8 (nur online)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-Prozessor mit 2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3850, Windows XP

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Überzeichnete Gewaltdarstellung und viel Humor entschärfen das unentwegte Monsterschlachten. Für Jugendliche ab 12 Jahren unbedenklich.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.02
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00
Wir spielten die Kampagne ohne größere Probleme durch, nur einmal kam es zu einem kleinen Anzeigefehler. Online dafür viele Verbindungsabbrüche und Lags.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ausgefallenes Szenario
- ➕ Tolle, augenzwinkernde Atmosphäre
- ➕ Solider Gameplay-Kern aus Sammelwut, Aufstiegssucht und Kampfspaß
- ➕ Brillante Tower-Defense-Einlagen
- ➕ Viele alberne Anspielungen und Dialoge
- ➕ Katharina und die Chimäre als nützliche NPC-Begleiter
- ➕ Zorn-System hält die Gefechte frisch
- ➕ Drei sehr unterschiedliche Klassen
- ➕ Viele fantasievolle Gegnertypen
- ➕ Durchdachte Benutzeroberfläche
- ➕ Szenario-Modus für Langzeitspielspaß
- ➕ Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
- ➖ Maues Treffer-Feedback
- ➖ Loot ist von geringer Bedeutung, epische Gegenstände sind meist Schrott
- ➖ Einige Skills sind übermächtig
- ➖ Schwankender Schwierigkeitsgrad, für Profis selbst auf „Legendär" zu leicht
- ➖ Nahezu unspielbarer Mehrspielermodus
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe, lückenhaft übersetzte Texte
- ➖ Belanglose Offizier-Aufträge
- ➖ Schwache Story-Inszenierung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**

Dank düsterer Atmosphäre und cooler Grundidee ist *The Fall* trotz spielerischer Schwächen ein gelungenes Erstlingswerk.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Die wenigen Nebencharaktere sind interessant geschrieben und sehr gut (auf Englisch) vertont.

The Fall

Von: Felix Schütz

Finstere Atmosphäre und eine interessante Story heben das Sci-Fi-Abenteuer von der Indie-Masse ab.

Vorsicht, Verwechslungsgefahr! Nicht der umstrittene Endzeit-Titel *The Fall: Last Days of Gaia* ist hier gemeint, sondern ein Spiel, das in eine ganz andere Richtung geht: *The Fall* ist ein düsteres, modernes Indie-Adventure, größtenteils von einem einzigen Kanadier entwickelt und erfolgreich über Kickstarter finanziert.

Seinen Namen trägt *The Fall* jedenfalls zu Recht: Gleich zu Spielbeginn erleben wir nämlich, wie ein Roboter schwerelos durchs Weltall treibt und dann auf einem Planeten abstürzt. Genau genommen handelt sich um einen Roboteranzug – in der mechanischen Hülle steckt also ein menschlicher Pilot. Der wird durch den Sturz jedoch so schwer verwundet, dass die eingebaute KI einspringt und die Kontrolle über den Anzug übernimmt. Dieser Bord-Computer, der sich A.R.I.D. nennt und mit weiblicher Stimme spricht, verfolgt nun ein einziges Ziel – medizinische Hilfe für den verletzten Piloten finden.



Öde Kämpfe: A.R.I.D. verfügt nur über eine Waffe und kann hinter Objekten in Deckung gehen.

Adventure ohne Point & Click

Aus der Seitenansicht steuern wir A.R.I.D.s Anzug durch ein stockfinsteres, verwittertes Gewölbe, in dem Berge von Roboterschrott, an Kreuze genagelte Leichen und riesige Schleimviecher für bedrohliche Stimmung sorgen. Unser wichtigstes Werkzeug ist eine Taschenlampe, mit der wir Hotspots in der Umgebung ausmachen können, die wir dann per Tastendruck untersuchen oder an denen wir bestimmte Aktionen ausführen. Denn im Grunde ist *The Fall* nichts anderes als ein klassisches Adventure-Spiel, nur eben ohne Mauszeiger – die Steuerung erfolgt wahlweise per Gamepad oder mit Maus und Tastatur. Genretypisch können wir nützliche Items in unserem Inventar verstauen und das Zeug an anderer Stelle anwenden oder kombinieren. Dazu nutzen wir ein schlichtes Menü, das mit den WASD-Tasten bedient wird – etwas umständlich, aber nach einer Weile hat man sich daran gewöhnt.

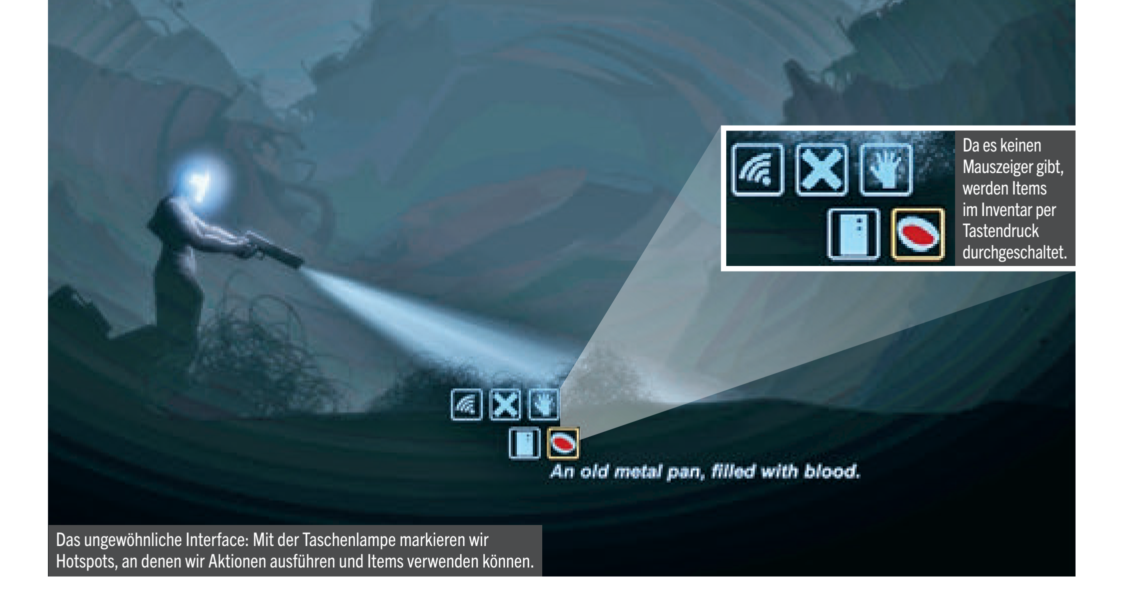
Die meisten Rätsel sind ziemlich logisch und originell aufgebaut, nur manche Lösungen wirken auch mal an den Haaren herbeigezogen. Besonders in der zweiten Spielhälfte, wenn wir mehrere Aufgaben in beliebiger Reihenfolge erledigen sollen und dazu immer wieder die gleichen Hotspots abgrasen, gerät der Spielfluss ins Stocken – mehr als einmal kamen wir nur durch stures Rumprobieren ans Ziel.

Kein Metroidvania

In manchen Situationen werden neue Funktionen für den Anzug freigeschaltet, beispielsweise ein Tarnfeld, mit dem wir feindliche Selbstschussanlagen umgehen können. Was in der Theorie verlockend klingt, entpuppt sich in der Spielpraxis aber als Enttäuschung: Es gibt nur sehr wenige solcher Fähigkeiten und die spielen auch kaum eine Rolle – wir erschließen dadurch beispielsweise keine neuen Wege und können auch keinerlei optionale Geheimnisse entdecken. Von einem motivierenden Metroidvania-Spielprinzip ist *The Fall* also weit entfernt.

Überflüssige Schusswechsel

Wenn wir nicht gerade die Umgebung absuchen oder Rätsel lösen, müssen wir auch mehrmals im Spielverlauf zur Waffe greifen. Ein simples Deckungs-



Das ungewöhnliche Interface: Mit der Taschenlampe markieren wir Hotspots, an denen wir Aktionen ausführen und Items verwenden können.



Da es keinen Mauszeiger gibt, werden Items im Inventar per Tastendruck durchgeschaltet.

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*



„Stimmungsvolles Sci-Fi-Abenteuer, das aber noch nicht zu Ende erzählt ist."

Die erste Episode macht zwar neugierig, lässt aber noch reichlich Luft nach oben. In Sachen Atmosphäre hat mich *The Fall* zweifellos positiv überrascht und auch die Geschichte kann mit ein paar interessanten Charakteren punkten. Das Rätseldesign hätte dafür etwas mehr Tiefgang vertragen können, während die Kämpfe von mir aus gleich ganz rausfliegen dürften – die Schießereien haben mir überhaupt keinen Spaß gemacht. Da wäre es mir lieber, das Spiel würde einfach darauf verzichten und sich dafür stärker seinem Adventure-Kern zuwenden. Für ein Erstlingswerk ist *The Fall* trotzdem mehr als beachtlich – hoffentlich finden sich also genug Käufer, damit Over the Moon auch die nächsten zwei Episoden produzieren kann!

system erlaubt es unserer KI-Heldin, hinter Kisten und Objekten den Kopf einzuziehen, während sie feindliche Roboter mit einer stinknormalen Pistole wegpustet. Das spielt sich nicht nur behäbig, sondern wird auch schnell eintönig, da es keine weiteren Waffen gibt und auch die Gegner kaum variieren. Wer auf anspruchsvolle Gefechte hofft, wird ebenfalls enttäuscht – falls A.R.I.D. zu viele Treffer kassiert, genügt es, einfach kurz in Deckung zu gehen, Schildenergie aufzuladen und dann weiterzufeuern. Nur in einem einzigen Bosskampf müssen wir ein bisschen Fingerspitzengefühl beweisen, was angesichts der stark vereinfachten Steuerung aber keine große Leistung ist.

Viel Atmosphäre, wenig Spielzeit

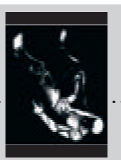
Zumindest als Adventure gibt *The Fall* aber ein überraschend stimmiges Erstlingswerk ab. Besonders wenn man bedenkt, dass das Spiel über weite Strecken nur von einem einzigen Entwickler umgesetzt wurde. Da verzeihen wir auch gerne manch holprige Animation und freuen uns umso mehr über die stimmigen Lichteffekte und das stockfinstere Design. Der Star der düsteren Atmosphäre ist aber der Sound, der mit einer unheimlichen Klangkulisse und sehr guten englischen Sprechern punkten kann, die ihre Rollen als selbstbewusste Blechbüchsen auf den Punkt beherrschen. Wer mag, kann auch (schlecht übersetzte) deutsche Untertitel hinzuschalten, die Sprachausgabe bleibt allerdings englisch.

Die Story entwickelt sich vielversprechend und wirft interessante Fragen auf, zum Beispiel, inwieweit ein Roboter seine Programmierung überlisten darf, um seine Ziele zu erreichen – daran hätte der Kult-Autor Isaac Asimov sicher seine Freude gehabt. Leider endet der Plot ziemlich abrupt in einer seiner spannendsten Szenen – *The Fall* ist nämlich ein Episodenspiel, was bedeutet, dass die Geschichte noch nicht zu Ende ist. Die erste der drei geplanten Folgen hat man schon in 3 bis 4 Stunden durchgespielt, das geht angesichts des niedrigen Kaufpreises in Ordnung. Ob und wie die Story allerdings fortgeführt wird, hängt vor allem vom Erfolg der ersten Episode ab – ein Grund mehr also, dem ungewöhnlichen Adventure eine Chance zu geben. Es hat zwar seine spielerischen Schwächen, kann dafür aber mit einigen gelungenen Rätseln, einer interessanten Hauptfigur, guten Sprechern und einer vielversprechenden Handlung punkten. An Indie-Hits wie *The Swapper* kommt *The Fall* zwar nicht heran, doch die Geschichte hat uns trotzdem neugierig gemacht – wir jedenfalls würden gerne wissen, wie das Abenteuer der tapferen A.R.I.D. weitergeht. ❑



Manche der Rätsel sind gut gelungen. Hier überlisten wir eine Überwachungskamera.

THE FALL



Ca. € 9,-
30. Mai 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Over the Moon
Publisher: Over the Moon
Sprache: Englisch mit deutschen Untertiteln, die aber nur dürftig übersetzt wurden.
Kopierschutz: *The Fall* ist nur als Download über Steam erhältlich, das Spiel ist also in jedem Fall an den Steam-Account gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Etwas eintöniger, aber stimmig-düsterer Stil, nette Lichteffekte. A.R.I.D.s Lauf- und Kletteranimationen wirken aber etwas holprig.
Sound: Sehr gute englische Sprecher, unheimliche Soundkulisse.
Steuerung: Anfangs umständlich, aber nach etwas Eingewöhnung sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit Gamepad ordentlich spielbar.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows XP SP3 oder höher, 2,5 GHz CPU, 3 GB RAM, Geforce 8600 oder vergleichbare Grafikkarte (256 MB)

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Man schießt zwar nur auf Roboter und riesige Weltall-Schnecken, hin und wieder sind aber auch menschliche Leichen zu sehen, von denen manche zum Lösen von Rätseln „verwendet" werden müssen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 4:00
Die Spielzeit für die erste Episode beträgt drei bis vier Stunden – je nachdem, wie schnell man auf die Lösung der Rätsel kommt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ungewöhnliche Hauptfigur
- ➕ Gute englische Vertonung
- ➕ Atmosphärische Soundkulisse
- ➕ Originelles Adventure-Konzept
- ➕ Stimmungsvoller Schauplatz
- ➕ Story mit interessanten Ansätzen
- ➕ Überraschendes Ende
- ➕ Günstiger Preis (9 Euro)
- ➖ Öde Kämpfe
- ➖ Steuerung etwas klobig und umständlich
- ➖ Fähigkeiten freischalten sehr unbefriedigend
- ➖ Nur eine Waffe
- ➖ Manche Rätsel löst man eher zufällig als absichtlich
- ➖ Recht kurz (ca. 4 Stunden)

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **70**

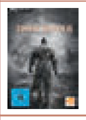
Der Einkaufsführer



Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Rollenspiele

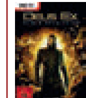
Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 2

Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

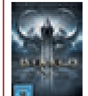
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



Deus Ex: Human Revolution

Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls

Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

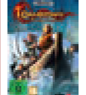
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Origins

Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur *Baldur's Gate*-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit *Herr der Ringe*-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müsst ihr aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit

Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

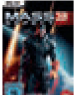
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3

Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

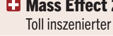
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3

Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielt aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmt euren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



+ Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Toll inszenierter Mittelteil der spannenden Science-Fiction-Geschichte

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

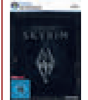
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



Path of Exile

Getestet in Ausgabe: 13/12
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

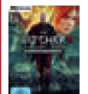
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition

Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

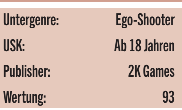
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

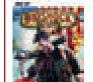


Bioshock

Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.



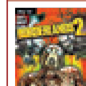
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Bioshock Infinite

Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

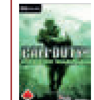
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



Borderlands 2

Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

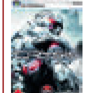
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Call of Duty: Modern Warfare

Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis

Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



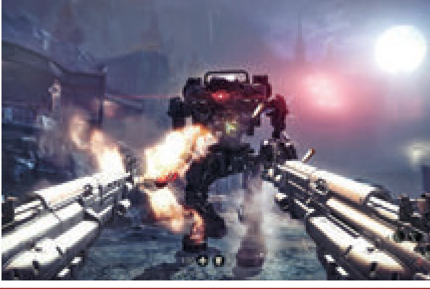
Far Cry 3

Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Wolfenstein: The New Order

Auf dem PC ist *Wolfenstein* gut spielbar und ebenso unterhaltsam wie in der im letzten Heft getesten Konsolenfassung. Hin und wieder fallen einige niedrig aufgelöste Texturen auf und bestimmte Effekte (etwa Regen) wirken etwas detailarm, doch das Gesamtbild bleibt trotzdem stimmig. Die PC-Steuerung flutscht nach etwas Eingewöhnung, man sollte sich allerdings die Zeit nehmen und die Tastenbelegung bei Bedarf anpassen. Die Waffenauswahl per Ringmenü ist etwas umständlich mit der Maus zu bedienen. Hier ist man wesentlich schneller, wenn man die Knarren einfach direkt per Tastatur wechselt. Auch das Herauslehnen aus der Deckung funktioniert gut am PC. Unsere finale Wertung für *The New Order*: 80.



Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die sieben PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Watch Dogs

Letzten Monat blieben wir euch ein abschließendes Urteil zur PC-Fassung von Ubisofts Open-World-Actionspiel schuldig. Inzwischen haben wir *Watch Dogs* am Rechner rauf und runter gespielt. Unser Fazit: Die PC-Fassung sieht sehr gut aus – wenn ihr über die entsprechende Hardware verfügt, speziell eine Monster-Grafikkarte mit mindestens 3 GB VRAM. Ansonsten mutiert das Spiel zur Ruckelorgie, gerade AMD-Karten sind von diesem Problem verstärkt betroffen. Die grafische Opulenz des E3-Trailers von 2012 erreicht das Spiel jedoch auch auf Ultra-Einstellungen nicht ganz. Besonders tagsüber wirkt das virtuelle Chicago recht blass. Nachts dagegen oder in sehenswerten Örtlichkeiten wie einem von grellen Lichtstrahlen durchzogenen Tanzclub lässt die Engine ihre Muskeln spielen. Auch die Wasserstraßen in und um Chicago sehen fantastisch aus, denn die Wellen sind herrlich animiert und wirken ungemein glaubwürdig. Für unnötige Komplikationen sorgt zuweilen die Maus-Tastatur-Steuerung: Die Auswahl der zu verwendenen Schießeisen und Gadgets ist auf ein konsolentypisches Waffenrad ohne Mauspfeil beschränkt. Die Maus fühlt sich selbst auf den höchsten Empfindlichkeitseinstellungen leicht schwammig an und der Fahrzeugsteuerung mangelt es bei Tastatureingaben an Präzision und Feingefühl. Wir empfehlen fürs Fahren ein Gamepad. Der Mehrspielermodus entpuppte sich im Test als ein bloßes Gimmick: Checkpoint-Rennen, Hacker-Invasionen und ein uninspirierter PvP-Modus verlieren schnell an Reiz, etwas länger unterhält eine teambasierte Capture-the-Flag-Variante. Zur Veröffentlichung von *Watch Dogs* sorgten zudem Verbindungsprobleme mit Ubisofts Uplay-Dienst dafür, dass wir die Online-Option zwangsweise ignorierten.



Bei Nacht protzt *Watch Dogs* auf Ultra-Einstellungen mit spektakulären Lichteffekten und glänzenden Oberflächen.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



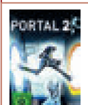
Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

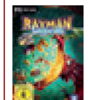


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

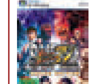
+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



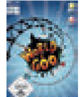
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

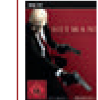


Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, die engagierte Fans mittels etlicher (Grafik-)Mods kostenlos erweitert haben.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

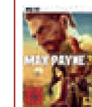
+ GTA 4: Episodes from Liberty City — Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90



Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weitläumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



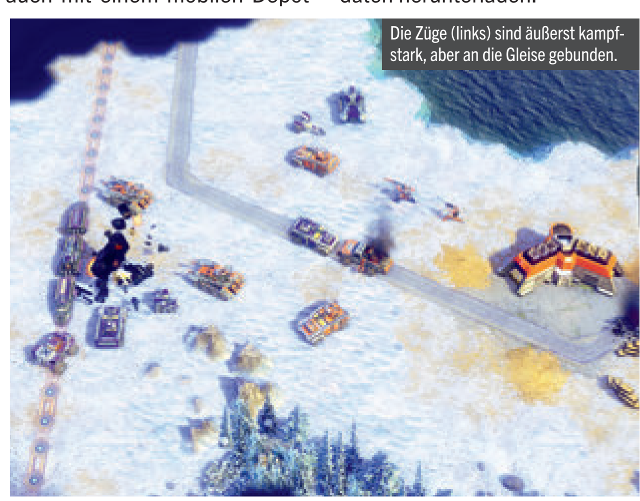
Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

Battle Worlds: Kronos – Trains

Der Gratis-DLC *Trains* für das deutsche Rundenstrategie-Spiel *Battle Worlds: Kronos* (Wertung in PC Games 12/13: 80) stellt eine Mini-Erweiterung mit rund 15 Stunden Spielzeit und vier neuen, sehr schweren Einzelspieler-Missionen dar. Wie der Name nahe legt, spielen Züge eine wichtige Rolle in den Aufträgen. Diese bringen eine neue taktische Komponente ins Spiel, denn sie sind extrem schwer bewaffnet und sehr schwer zu besiegen, können sich aber nur auf den vorgegebenen Schienen bewegen. Der Einsatz der Bahnen muss daher gut geplant werden, beispielsweise, wenn die anderen Einheiten in Bedrängnis geraten und man sie mit einem schwer bewaffneten Zug aus der Notsituation befreien kann. Denn der Zug kann auch mit einem mobilen Depot ausgestattet werden, welcher beschädigte Einheiten vor Ort repariert und frische Munition mit sich führt. Je nachdem, wie viele Waggons und Triebwagen angekoppelt sind, kommt die Eisenbahn auch schneller oder langsamer voran.

Weitere Neuerungen sind ein flüssigerer Spielablauf, eine überarbeitete Benutzeroberfläche und zwei neue Multiplayer-Karten sowie eine weitere Challenge-Map. Der *Trains*-DLC ist ein kostenloses Extra und war Teil der Kickstarter-Kampagne von Entwickler King Arts. Der Download erfolgt automatisch beim Start der Steam- oder King-Arts-Version von *Battle Worlds: Kronos*. Falls ihr das Rundenstrategie-Spiel auf Gog.com gekauft habt, könnt ihr die neue Version dort nach Eingabe eurer Konto-daten herunterladen.

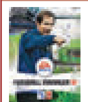

Die Züge (links) sind äußerst kampfstark, aber an die Gleise gebunden.

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

FIFA 14
Getestet in Ausgabe: 11/13
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



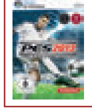
Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe sorgt im Gegensatz zu den schwächeren Nachfolgern für Langzeitspaß, trotz veralteter Datensätze.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der realistischen Partien so, als säßt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder werft Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90

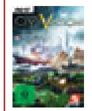


PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmt die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization 5: Gods and Kings — Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89

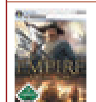


Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88

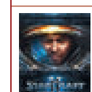
Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	MOBA
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

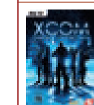


Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm — Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

+ XCOM: Enemy Within — Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

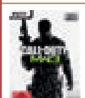
Mehrspieler-Shooter

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



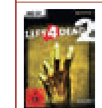
Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



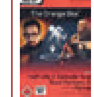
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks und Koop-Fans haben am Spec-Ops-Modus ihre Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



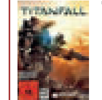
Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



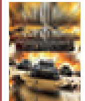
Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84



Titanfall
Getestet in Ausgabe: 04/14
Hochgeschwindigkeits-Shooter mit abwechslungsreichen Maps, exzellentem Bewegungsgefühl und perfekt ausbalancierten Gefechten zwischen meterhohen Mechs und an Wänden entlang laufenden Supersoldaten. Die Story-Kampagne ist aber Murks.

Untergenre:	Mehrspieler-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

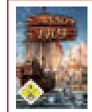


World of Tanks
Nicht getestet
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

Untergenre:	Action-Simulation
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Wargaming
Wertung:	--

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

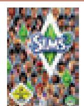


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

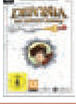


Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

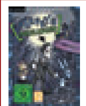
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action"!



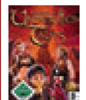
Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



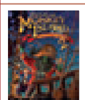
Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85

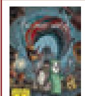


Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

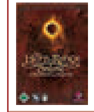


The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

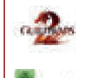
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



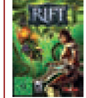
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



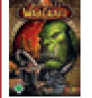
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Rift bietet einen bewährten, wenig innovativen, nichtsdestotrotz sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System und einem flexiblen Talentsystem. Und das alles gratis, denn *Rift* ist Free2Play.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



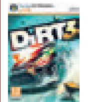
Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



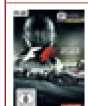
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Titanfall: Expedition

Drei Karten für zehn Euro – auf dieser Formel basiert der erste Multiplayer-DLC für *Titanfall*. Die Rechnung geht jedoch nicht ganz auf: Mit „Swampland" ist nur eine der drei Maps ein echter Knüller. Im Sumpf sorgt Nebel für schlechte Sichtverhältnisse, dazu erfordern verhältnismäßig schmale, aber sehr hohe Bäume und ein Minimum an Gebäuden exakte Sprünge und perfekt getimte Wallruns. Wer als Pilot runterfällt, wird in Nullkommanix von den am Boden herumschweifenden Titanen zerlegt. Ein interessantes Konzept! Auch „War Games" macht neugierig, wenn auch nur optisch: Die Karte verlegt das Geschehen ins virtuelle Innere eines Simulators, erledigte Piloten lösen sich so etwa in Bits und Bytes auf, dazu ist zwischen halb aufgebauten Häuserfassaden das Drahtgittermodell eines Holodecks zu sehen. Spielerisch wagt die Map aber wenig Neues, das grundsätzliche Layout erinnert an „Dementer" aus dem Hauptspiel. Gänzlich uninspiriert kommt der dritte Neuzugang des Download-Pakets daher: „Runoff" ist eine Mischung aus den bekannten Maps „Rise" und „Corporate" und der schwächste Teil von *Expedition*. Fazit: Lieber auf DLC #2 warten!


„War Games" spielt in einem Simulator und bringt optische Abwechslung ins Map-Angebot.



Illustration: Shutterstock.com / dedMazay
Montage: PC Games

Ist Steam noch zu stoppen?

Von: Sönke Siemens/Benedikt Plass-Fleßenkämper

Übernimmt Valve mit Steam die Weltherrschaft im Digitalvertrieb? Wir schauen uns Spiele-Download-Portale im großen Vergleichstest an.

Ein prominentes Opfer hat er schon, der mit harten Bandagen geführte Kampf der Spiele-Download-Portale im Internet: Die Telekom stampfte ihren hauseigenen Service Gamesload Ende Mai 2014 ein. Wie es letztlich soweit kommen konnte und was aus dem Nachlass wird, verrät der Kasten auf Seite 84. Marktkenner sind sich jedoch einig – und sehen den Hauptgrund des Gamesload-Niedergangs im Quasi-Monopol von Steam, das mit über 40 Millionen Nutzern unangefochten am obersten Ende der Nahrungskette thront. Doch haben andere Mitbewerber überhaupt noch eine Chance gegen den US-Riesen?

Um diese Frage beantworten zu können, werfen wir auf den folgenden Seiten einen ausführlichen Blick auf das Ökosystem verschiedener Download-Dienste, analysieren die individuellen Stärken und Schwächen der darin vorkommenden Spezies und wagen eine erste Zukunftsprognose.

STEAM

Das dienstälteste aller Spiele-Download-Portale ist auch gleichzeitig das weltweit beliebteste. 2.061 PC-, 1.329 Linux- sowie 656 Mac-Titel hatte Anbieter Valve zu Redaktionsschluss im Portfolio – das ist Daddel-Stoff für mehrere Leben! Verwaltet werden sämtliche Inhalte über eine ebenso komfortable wie übersichtliche Client-Software für alle drei genannten Betriebssysteme. Mit ihr kann man fernab des Webbrowsers genüsslich im Shop stöbern, Spielelisten nach Metacritic-Score und anderen Variablen sortieren, gekaufte Spiele starten, hunderttausende Community-Meinungen von mehr als 40 Millionen registrierten Nutzern lesen, Spiele automatisch auf den neuesten Stand bringen und vieles mehr. Darüber hinaus zeigt der Client im Spiel erzielte Achievements, lädt Spielstände in die Datenwolke hoch oder – ganz neu seit Mai 2014 – streamt das Spielerlebnis vom heimischen Gaming-PC auf andere Endgeräte. Beispielsweise auf den eher schwachbrüstigen Büro-Laptop, der das Spielvergnügen auf der Terrasse ermöglicht. Oder einen anderen Desktop-Rechner im Haushalt (kann auch ein Mac- oder Linux-System sein), der vielleicht nicht ganz so laut rödelt und deswegen an den heimischen Fernseher angeschlossen ist. Valves sogenanntes In-Home-Streaming funktionierte im Praxisbetrieb bereits recht zuverlässig und soll in Zukunft auch auf weiteren Endgeräten funktionieren.

Pluspunkte sammelt Steam auch mit der Funktion Family-Sharing. Auf den Punkt gebracht: Bis zu sechs Familienmitglieder können auf bis zu zehn Endgeräten vom Hauptnutzer erworbene Inhalte konsumieren. Der wiederum kann ganz konkret festlegen, welches Familienmitglied was spielen darf – sehr praktisch und ein echter Preisbrecher! Zum Vergleich: Bei Konkurrent Origin kann immer nur eine Person den Account nutzen.

STEAM-MACHINES – DIE KONSOLEN VON VALVE?

Als Valve Ende 2012 durchsickern ließ, an einer Art eigener Konsole zu arbeiten, war die Euphorie groß. Das Ergebnis durfte die Fachwelt dann schließlich auf der Consumer Electronics Show 2013 bestaunen. Steam Machines sind fürs Gaming im Wohnzimmer optimierte Mini-PCs mit einem SteamOS getauften Linux-Betriebssystem als Motor. Was viele nicht ahnten: Steam Machines kommen nicht gezwungenermaßen von Valve. Im Gegenteil: Das Unternehmen ist stolz darauf, dass eine breite Palette an namhaften PC-Firmen an ebensolchen Geräten arbeitet und dabei gewissen Richtlinien von Valve folgt. Ähnlich möchte man übrigens mit dem neuartigen Touch-Mulden-Controller verfahren. Valve liefert die Grundgerüst, hat jedoch nichts dagegen, wenn dieses später einmal angepasst und modifiziert wird.

Alienware erntete ziemlich Schelte, als bekannt wurde, dass sich die erste Version der eigenen Steam Machine nicht aufrüsten lässt. Nun will man nachbessern.

Spar-da-da-da

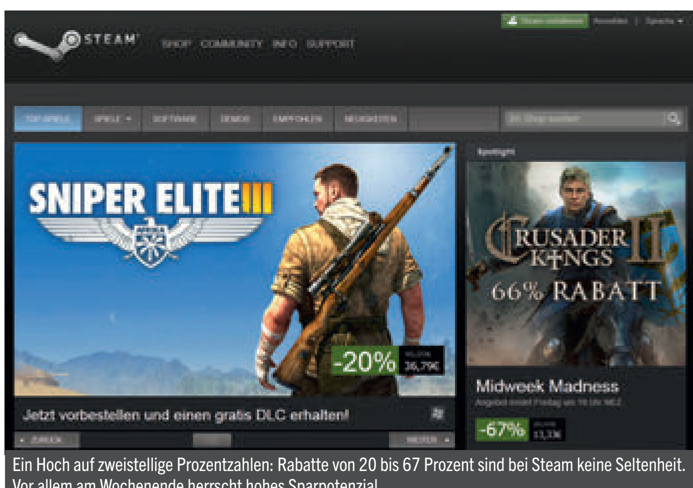
Hauptgrund für die Popularität des Dienstes ist nebst Auswahl und Zusatzfunktionen jedoch die Preispolitik. Praktisch jedes Wochenende locken neue, berauschende Rabattaktionen. Im Testzeitraum zum Beispiel das „Stardock Wochenende“, an welchem gleich sechs Titel des Kult-Entwicklers um 75 Prozent reduziert wurden. *Sins of a Solar Empire: Rebellion* für 9,42 Euro? Welcher Weltraum-Stratege kann da schon nein sagen?

Auf den Monat verteilt können findige PC-Spieler so mit 40 bis 50 Euro ein halbes Dutzend frische Spiele shoppen. Auch sogenannte Kostenlos-Wochenenden sind immer gern gesehen. Konzept hier: Der Nutzer kauft ein bestimmtes Spiel und erhält ein weiteres gratis dazu, meist vom selben Entwickler oder Hersteller. Wer erst mal gar nichts investieren und nur den Client kennenlernen möchte, dem sei das breit gefächerte Spektrum an Free2Play-Titeln sowie die Fülle an Demoversionen ans Herz gelegt. Sehr beliebt sind auch die sogenannten Steam Workshops – streng genommen Entwickler-Tools zum Editieren von Spielen und Spielinhalten. Im Falle des Knobel-Hits *Portal 2* resultiert dies in sage und schreibe über 350.000 Zusatzlevels, die dann ebenfalls ganz einfach über Steam heruntergeladen werden können. Bereits über 100 Spiele nutzen Steam Workshops und sorgen für Spielefutter satt – selbst dann, wenn ein Titel schon Jahre alt ist.

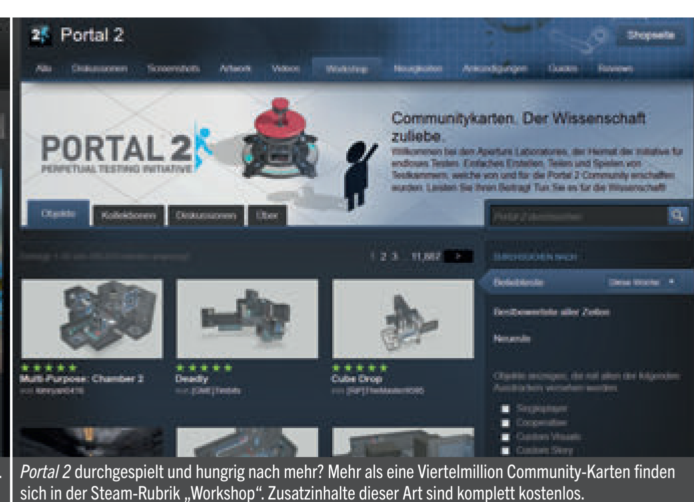
Doch der Dienst hat auch seine Schattenseiten. Beispielsweise ist es für technikaffine Kinder und Teenager relativ einfach, nicht jugendfreie Inhalte zu laden und letztlich auch zu spielen – und das, obwohl Steam durchaus in vieler Hinsicht die Besonderheiten des deutschen Marktes berücksichtigt. Eltern stehen hier also ganz besonders in der Pflicht, dem Sprössling regelmäßig über die Schulter zu schauen – am besten, indem sie das Family-Sharing angemessen konfigurieren. Wir bemängeln zudem die Tatsache, dass Steam Preise nicht selten schlichtweg von US-Dollar in Euro umrechnet – und zwar 1:1. Anders als zum Beispiel bei GOG.com, wo tatsächlich der tagesaktuelle Dollar-Umrechnungskurs zählt, müssen europäische Spieler hier tiefer in die Tasche greifen.

ORIGIN

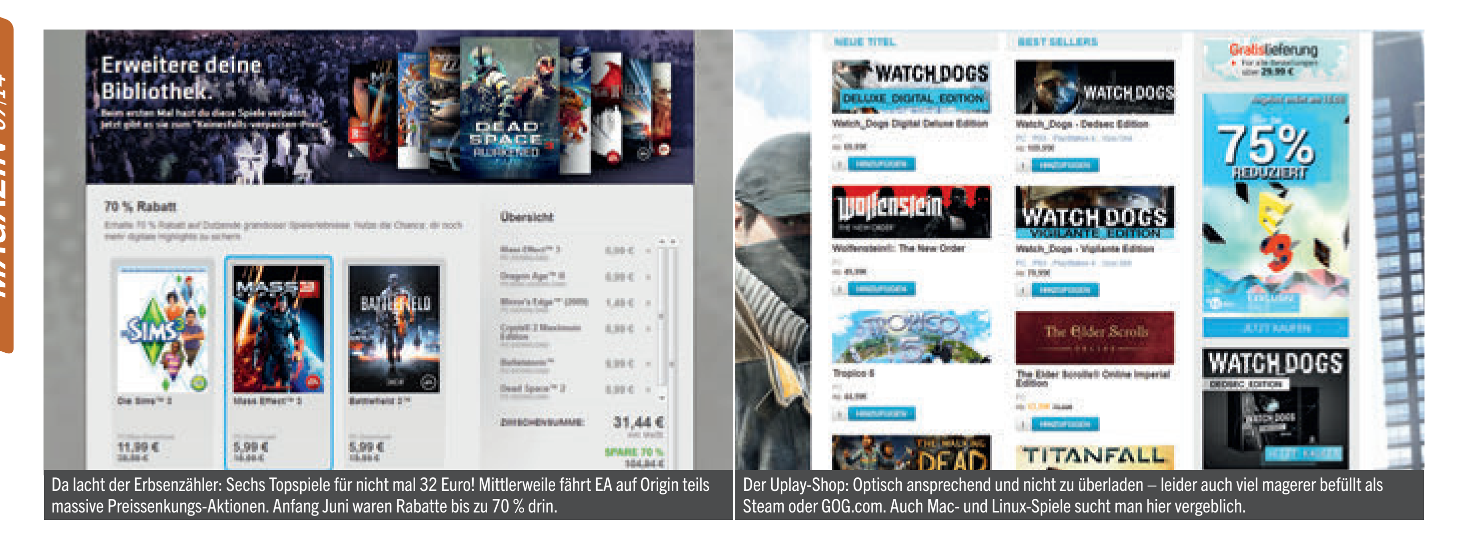
Als Electronic Arts die Online-Distributionsplattform Origin im Juni 2011 an den Start karrte, hinkte man dem Vorbild Steam noch in zahlreichen Belangen hinterher. Mittlerweile hat der digitale Spiele-Shop trotz vereinzelter Rückschläge gut aufgeholt: Demoversionen, Cloud-Saving, Gruppen-Chat, Begleit-Apps, Mac-Spiele, Feedback-Kanäle, optimierte Battlelog-Integration – der Funktionsumfang wurde kontinuierlich erweitert. Ebenso die Aktivitäten im Sektor Kundenbindung. Zum Beispiel mit der sogenannten Zufriedenheitsgaranatie: Gefällt euch ein erworbenes Spiel nicht (gilt nicht für DLCs), könnt ihr es innerhalb von 24 Stunden nach dem ersten Anspielen zurückgeben und erhaltet den vollen Kaufpreis erstattet. Wer das Spiel erst gar nicht startet, hat sogar sieben Tage Zeit, es zurückzugeben. Handelt es sich um eine Vorbestellung, gilt die Sieben-Tage-Rückgabefrist ab Veröffentlichungsdatum. Laut EA-Richtlinien erfolgt eine Erstattung des Kaufbetrags dann innerhalb von



Ein Hoch auf zweistellige Prozentzahlen: Rabatte von 20 bis 67 Prozent sind bei Steam keine Seltenheit. Vor allem am Wochenende herrscht hohes Sparpotenzial.



Portal 2 durchgespielt und hungrig nach mehr? Mehr als eine Viertelmillion Community-Karten finden sich in der Steam-Rubrik „Workshop“. Zusatzinhalte dieser Art sind komplett kostenlos.



Da lacht der Erbsenzähler: Sechs Topspiele für nicht mal 32 Euro! Mittlerweile fährt EA auf Origin teils massive Preissenkungs-Aktionen. Anfang Juni waren Rabatte bis zu 70 % drin.

Der Uplay-Shop: Optisch ansprechend und nicht zu überladen – leider auch viel magerer befüllt als Steam oder GOG.com. Auch Mac- und Linux-Spiele sucht man hier vergeblich.

zehn Tagen. Prima Sache! Ausgenommen sind gleichwohl alle Spiele, die nicht von EA selbst oder direkten EA-Partnern stammen. Kauft ihr via Origin also zum Beispiel Codemasters' Kart-Spaß *F1 Race Stars*, greift die Zufriedenheitsgarantie nicht.

Lob erntete EA ferner für die Einführung der sogenannten „Auf's Haus"-Aktionen. Anfang Juni durften Strategen sich beispielsweise die *Game of the Year-Edition* von *Pflanzen gegen Zombies* ins virtuelle Spieleregal stellen – auf PC und auf Mac. Davor fuhr EA die gleiche Aktion mit *Dead Space 3* und *Battlefield 3*. Immer wieder vorbeischauen lohnt also allein schon deswegen. Den Nerv der Zeit trifft darüber hinaus die Möglichkeit, eigenes Gameplay via Twitch-TV auf Knopfdruck als Live-Stream verfügbar zu machen (seit Version 9.1.3).

Jetzt oder nie!

Die derzeitige Preisgestaltung geht in Ordnung. Insbesondere bei großangelegten Rabattaktionen kann Electronic Arts punkten. Während unserer Testphase Anfang Juni gingen zum Beispiel *Mass Effect 3*, *Dragon Age 2*, *Dead Space 2*, *Bulletstorm* oder auch die *Crysis 2 Maximum Edition* für läppische 5,99 Euro über den virtuellen Ladentisch. Das First-Person-Parcours-Abenteuer *Mirror's Edge* verscherbelte man gar für unschlagbare 1,49 Euro. Abseits solcher Jetzt-oder-nie-Aktionen helfen verschiedenste Sortierfunktionen, Schnäppchen im Handumdrehen zu lokalisieren. Zu beachten: Wie bei Ubisofts Uplay deckt Origin vor allem ein breites Spektrum an Hersteller-eigenen Titeln ab. Andere Publisher sind zwar mit einigen Releases vertreten, im Vergleich zu Steam oder Green Man Gaming hält sich die Zahl aber in engen Grenzen.

Wie bei Steam steckt jeder Download im DRM-Korsett und ist an den Benutzer-Account gebunden. Praktisches Family-Sharing wie beim Valve-Konkurrenten bietet EA nicht an. Wer einem Familienmitglied Zugang zu seiner Spielesammlung gewähren möchte, kann dies nur durch Preisgabe des Account-Logins tun. Anschließend muss man sich konkret absprechen, wer den Account wann verwendet – gleichzeitiges Einloggen ist nicht möglich. Kritisch beäugt wird Origin zudem ob seiner Datensammel-Wut; zahlreiche Datenschützer sprachen Ende 2011 gar von Spyware. Mittlerweile hat EA nachgebessert. Bis der einstige Image-Verlust aus der Welt ist, wird es aber noch ein Weilchen dauern.

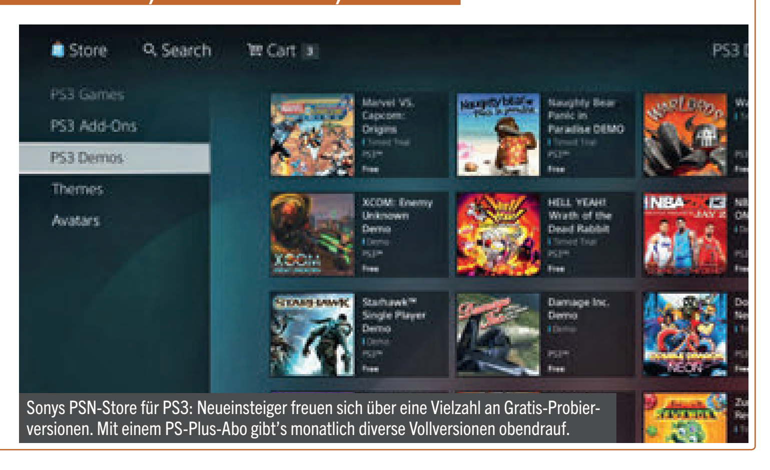
UPLAY

Ubisofts Uplay war in seinen Ursprüngen eigentlich eine Art Belohnungs-Plattform. Die Idee: Wer in einem Ubisoft-Spiel bestimmte Gameplay-Aktionen erfüllt, wird dafür mit Uplay-Einheiten belohnt. Das Abschließen des vierten Akts in *Watch Dogs* – um ein aktuelles Beispiel zu nennen – bringt zum Beispiel 40 Uplay-Punkte. Genügend Punkte auf dem Konto, können diese anschließend für exklusive Belohnungen eingelöst werden. Ein cooles *Watch Dogs*-Wallpaper gefällig? Zehn Punkte. Geldbonus bei Online-Aufträgen? Macht 20 Punkte. Oder wie wär's mit der für Cops und ctOS-Kameras schwer auszumachenden Edelkarosse „Papavero Stealth-Edition"? 40 Punkte. Der Clou: Das Sammeln und Einlösen der Punkte klappt plattformübergreifend – sofern man die entsprechenden Accounts mit Uplay verknüpft. Ob man nun also auf Xbox 360 Aktionen erfüllt (maximal vier pro Spiel), um dann etwas Besonderes in einem PC-Spiel freizuschalten, spielt keine Rolle. Netter Ansporn!

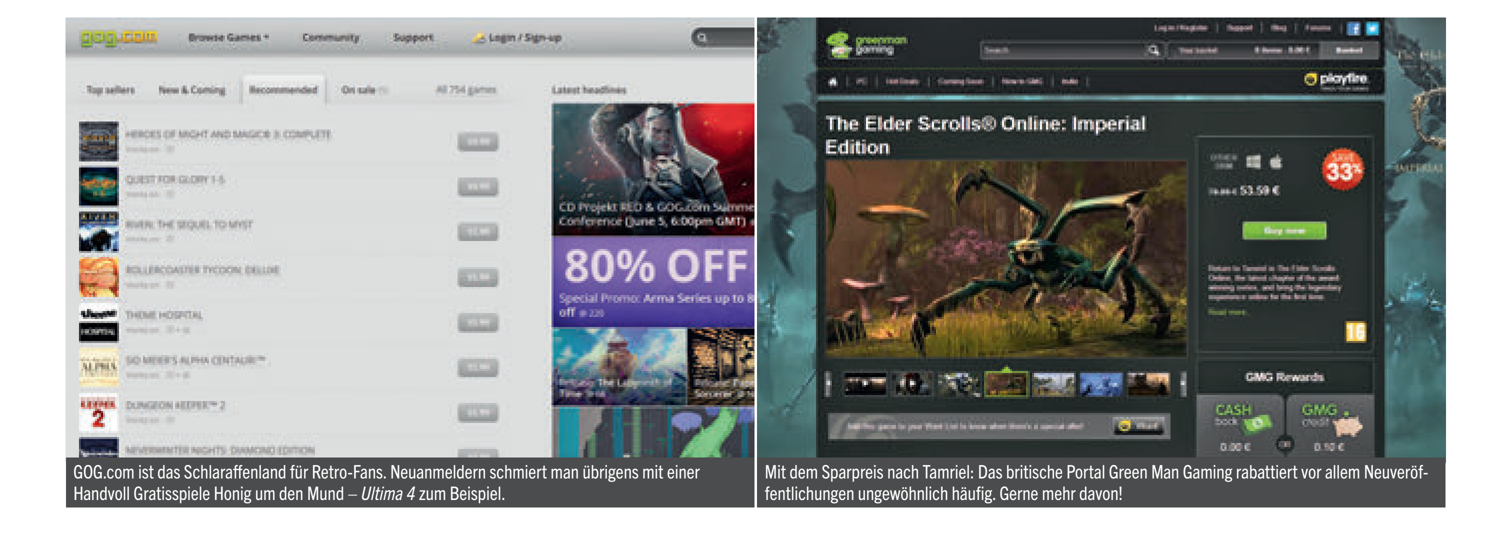
Mittlerweile ist Uplay allerdings weit über die Grundidee hinausgewachsen und zum vollwertigen Client für Download-Spiele aus dem

BLICK ÜBER DEN TELLERRAND: XBOX MARKTPLATZ, PSN-STORE, ESHOP

Microsoft, Sony und Nintendo trumpfen ebenfalls mit eigenen Download-Shops auf, die in den letzten Jahren allesamt eigene Metamorphosen durchgemacht haben. Sony wie auch Microsoft krempelten die Optik ihrer virtuellen Marktplätze zeitweise komplett um und ergänzten immer neue Funktionen und Rabattmodelle. Zu nennen ist hier insbesondere Playstation Plus und die „Games with Gold"-Initiative. Wer sich für ein solches Abomodell entscheidet, zahlt nicht nur pauschal für die Teilnahme am Online-Gaming (auf PS4, Xbox 360 und Xbox One), sondern kriegt obendrauf zusätzliche Rabatte und Monat für Monat neue Vollversionen aus dem Backkatalog. Auf PSN dieser Tage zum Beispiel gleich sechs wirklich spaßige Titel, zwei für PS3, zwei für PS4 und zwei für PS Vita. Microsoft folgt dem beliebten Beispiel und lockt im Zwei-Wochen-Rhythmus mit neuen Vollversionen für Xbox 360 und Xbox One. Nintendo setzt wiederum auf Rabatt und verschmäht Abo-Modelle – noch, denn mittlerweile lohnen sich PS Plus und Xbox Live Gold mehr denn je. Vor allem für Besitzer mehrerer Konsolen.



Sonys PSN-Store für PS3: Neueinsteiger freuen sich über eine Vielzahl an Gratis-Probierversionen. Mit einem PS-Plus-Abo gibt's monatlich diverse Vollversionen obendrauf.



GOG.com ist das Schlaraffenland für Retro-Fans. Neuanmeldern schmiert man übrigens mit einer Handvoll Gratisspiele Honig um den Mund – *Ultima 4* zum Beispiel.

Mit dem Sparpreis nach Tamriel: Das britische Portal Green Man Gaming rabattiert vor allem Neuveröffentlichungen ungewöhnlich häufig. Gerne mehr davon!

Hause Ubisoft und seiner Kooperationspartner geworden – inklusive Spielstand-Cloud-Saving-Funktion, Chat-Funktion und Mobile-Begleit-App für Android und iOS. Plus: Die leidige Always-Online-Gängelung zur ordnungsgemäßen Spielenutzung wurde im Herbst 2012 nach einer Flut an Wut-E-Mails der Community wieder über Bord geworfen.

Wo bleibt die Masse?

Das Line-up fällt mit knapp 300 Titeln im Vergleich zur Konkurrenz zwar etwas spärlich aus, dafür sind zahlreiche Spielspaß-Hochkaräter zu teils wirklich fairen Preisen dabei. Bis zum 16. Juni warben die Franzosen mit Rabatten bis zu 75 Prozent auf Download-Spiele, 30 Prozent auf Disk-Versionen und bis zu 40 Prozent auf Merchandise-Objekte, hier Ubisoft Collectibles genannt. *Far Cry 3* für sparfuchsige 17,99 Euro, *Dishonored* für 12,99 Euro, *Sleeping Dogs* für 9,99 Euro oder *Tropico 4* für spektakuläre 7,00 Euro waren in der Tat echte Pfennigfuchser-Deals. Nicht auszuschließen, dass eine vergleichbare Aktion schon im August zur gamescom an den Start geht. Solche Rabattschlachten mal außen vor gelassen, ist die Preisgestaltung allerdings nicht ganz so verlockend wie bei etwa bei Green Man Gaming oder Steam. Bei gleich drei von zehn Stichprobentiteln hatte der Uplay-Shop die höchsten Preise. Vergleichen ist also Pflichtprogramm!

Nachbessern sollte Ubisoft darüber hinaus bei ganz banalen Dingen, wie zum Beispiel den Informationsseiten zu einzelnen Shop-Angeboten. Denn hier können Nutzer keine Bewertungen abgeben, geschweige denn eigene Testberichte schreiben oder Screenshots hochladen – ein Manko, mit dem auch Origin zu kämpfen hat. Ob es an den Herstellern liegt, die keine Negativ-Meinung zu eigenen Titeln im Shop-Portal dulden? Des Weiteren gehen dem Client zahlreiche Komfort-Funktionen ab: Echtes Family-Sharing? In-Home-Streaming? TV-optimierter Anzeige-Modus? Jugendschutz-Funktionen? In allen Belangen hat Steam die Nase vorn. Immerhin: Gameplay-Streaming via Twitch wird unterstützt. So bleibt in der Summe ein ordentlicher Digital-Shop mit teils sensationellen Rabattaktionen und netten Motivations-Anreizen (Stichwort Uplay). Um in einer Liga mit Steam zu spielen, müssen die Franzosen ihr Titel- und Funktions-Portfolio aber noch kräftig ausbauen.

GOG.COM

GOG.com, früher Good Old Games, ist eine Download-Plattform des polnischen Unternehmens CD Projekt – dem Mutterhaus der *The Witcher*-Entwicker CD Projekt Red. Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenzportalen verzichtet GOG.com gänzlich auf ein Digital Rights Management. Der Nutzer kann erworbene Spiele also nach Belieben auf weiteren Privatrechnern installieren, Sicherheitskopien anfertigen und dergleichen. Weiterer Schwerpunkt des Portals ist der starke Fokus auf PC-Retro-Titel aus den 90er-Jahren. Egal ob *Sim City 2000 Special Edition*, *Wing Commander 3*, *Alone in the Dark 1-3* oder *Magic Carpet* – hier wird jeder MS-DOS-Liebhaber fündig. Und das zu fairen Preisen: Viele Titel kosten gerade einmal 5,99 Dollar, umgerechnet knapp 4,40 Euro. Große Bündel bekannter Serien, beispielsweise *Police Quest 1-4*, sowie namhafte CD-Hits aus den 2000ern schlagen dagegen meist mit 9,99 Dollar zu Buche.

Womit wir auch schon beim nächsten Pluspunkt von GOG.com wären. Das Unternehmen rechnet weltweit in US-Dollar ab – egal von wo aus man ein Spiel nun kauft. Je nach Umrechnungskurs sind zusätzliche Ersparnisse somit nicht ausgeschlossen. Von einer „Ein Dollar entspricht einem Euro“-Umrechnungspolitik wie man sie nicht selten bei Steam oder Origin vorfindet, halten die Polen nicht viel.

Nachschlag gefällig?

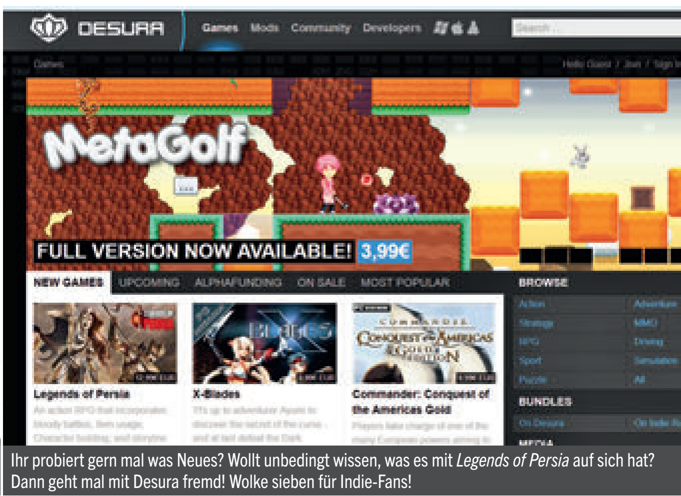
Abgerundet werden die fairen Zahlungsmodalitäten durch eine 30-Tage-Geld-zurück-Garantie sowie reichhaltige Download-Extras, die GOG.com nach dem Spielekauf zum Download anbietet. Neben dem Game-Soundtrack im MP3-Format, ausdruckbaren Tastenkürzel-Referenzkarten, PDF-Handbüchern und Lösungshilfen sind – je nach Spiel – hochauflösende Hintergrundgrafiken, Design-Scribbles der Entwickler, Begleit-Comics, Videos, Klingeltöne, Add-ons, Mods sowie Avatar-Icons gern mitgelieferte Dreingaben. Für das Verwalten sämtlicher Daten sorgt bald eine Anfang Juni angekündigte Client-Software: GOG Galaxay. Sie ist komplett optional, DRM-frei und beherrscht automatisches Patchen genauso wie Cross-Plattform-Online-Gaming. Den Client gibt es, ebenso wie immer mehr Spiele aus dem über 750 Titel umfassenden Portfolio, zudem für Mac. Also ist GOG.com das Rundum-sorglos-Portal? Für Retro-Fans mit DRM-Phobie auf jeden Fall. Wer aber stets alle gerade erschienenen Blockbuster und Indie-Hits laden will, sollte sich bei besser bei der Konkurrenz umschauen. Dennoch: Prominente Indie-Neuveröffentlichungen finden auch immer häufiger Einzug bei GOG.com, das Gruselabenteuer *Among the Sleep* etwa.

GREEN MAN GAMING

Der 2009 in Großbritannien gegründete Spiele-Download-Dienst besticht in erster Linie durch ein breit gefächertes Angebot und gute Rabattaktionen. Während unserer Download-Stichproben Anfang Juni offerierten die Briten zum Beispiel satte 20 Prozent auf just veröffentlichte Publikumslieblinge wie *Watch Dogs*, *Wolfenstein: The New Order* und *Wildstar*. Mit etwas Glück gibt's zudem in Aktionszeiträumen – Steam lässt grüßen – Gratisspiele zum Kauf eines aktuellen Titels dazu. Anfang Juni zum Beispiel *Quantum Conundrum* für alle Käufer von *Murdered: Soul Suspect*.

Schön: Jeden Spielekauf honoriert das Portal mit sogenannten GMG-Credits. Mit zehn Cent pro Neuanschaffung muss man jedoch ganz schön fleißig shoppen, damit mal ein Gratistitel abfällt. Deutlich beschleunigt werden kann der Credits-Sammel-Prozess durch die Teilnahme am „Playfire Rewards“-Programm. Playfire ist eine im Sommer 2012 mit Green Man Gaming fusionierte Social-Networking-Webseite mit Fokus auf passionierte Spieler. Mittels Playfire-Client kann man zum Bei-


Mit über 1.500 Download-Spielen sticht Gamestop die Angebote von EA und Ubisoft locker aus. Leider hapert's an anderer Stelle. Videos findet man zum Beispiel nur im Gamestop Disk-Shop.


Ihr probiert gern mal was Neues? Wollt unbedingt wissen, was es mit *Legends of Persia* auf sich hat? Dann geht mal mit Desura fremd! Wolke sieben für Indie-Fans!

spiel Achievements von Steam, Xbox Live und dem Playstation Network plattformübergreifend auf seiner Profilwebseite sammeln und der Welt zur Schau stellen. Blog-, Chat- und Community-Funktionen ergänzen das Funktionsspektrum der über 1,5 Millionen User starken Portals. Der Clou: Wer auf diesem Wege Ingame-Erfolge mit anderen teilt, wird ebenfalls mit GMG-Credits belohnt – auch als deutscher User. Voraussetzung dafür ist lediglich, dass man seinen Steam-Account mit Playfire verknüpft.

Spielend Geld verdienen

Bis zu 50 britische Pence sind laut Green Man Gaming für das Abgreifen ausgewählter Erfolge möglich. Am 4. Juni startete etwa eine Rewards-Aktion im Rahmen der Veröffentlichung von Square Enix' *Murdered: Soul Suspect*. Wer bis zum 18. Juni um 23:59 Uhr alle 48 Erfolge im Spiel freigeschaltet hatte, konnte auf diesem Wege insgesamt bis zu 5,10 Pfund in GMG-Credits erspielen. Und kaufte man den Titel innerhalb der ersten drei Tage der Veröffentlichung, ließ GMG sogar noch mal 50 Extra-Pence springen. Nicht nur für Vielspieler ein toller Anreiz, mal mit Playfire und GMG fremdzugehen. Dass GMG täglich neue Erfolge und Herausforderungen auf dem firmeneigenen Blog veröffentlicht, macht das Ganze zusätzlich reizvoll.

Nicht minder verlockend: Nutzer, die Freunde per E-Mail-Einladung dazu animieren, Spiele über einen sogenannten Referral-Link bei Green Man Gaming zu kaufen, kriegen GMG-Credits im Wert von zwei Euro pro Kauf gutgeschrieben – Gleiches gilt für den Geworbenen. Bei fünf Empfehlungen pro Monat hat man bereits nicht zu verachtende zehn Euro in GMG-Credits auf der hohen Kante. Zu guter Letzt trumpfen die Briten mit einer Funktion auf, die wir uns auch von anderen Portalen wünschen. Bei ausgewählten Download-Titeln ist ein Weiterverkauf nach Gebrauch ausdrücklich gestattet (trade-in) – ein echtes Highlight in diesem sonst so DRM-geplagten System. Allerdings veräußert man das Spiel nicht an einen Freund oder anderen Händler, sondern zurück an Green Man Gaming, die im Gegenzug eine mittels Algorithmus errechnete Menge an Credits an den User überweisen. Das Guthaben kann dann zum Kauf neuer Spiele auf dem Portal verwendet werden. Auf technischer Seite kommt für solche Trade-in-Prozesse der von GMG entwickelte Capsule-Client zum Einsatz. Problem: Nutzt ein Spiel Steams DRM-Korsett – und von dieser Sorte gibt es auf GMG mittlerweile eine ganze Menge –, ist diese Funktion leider nicht zugänglich. Schade, denn ansonsten macht GMG einen wirklich runden Eindruck. Das Treueprogramm motiviert, die Preise stimmen und der Kundenservice reagiert flott.

GAMESTOP GAMESPLANET

Unter der Webadresse gamestop.gamesplanet.com verkauft die Gamestop-Kette seit einiger Zeit auch Download-Spiele für PC und Mac. Das Angebot fällt mit über 1.500 PC- und knapp 87 Mac-Titeln ziemlich üppig aus und wird ständig erweitert. Auch das allseits beliebte Pre-Loading, also das Herunterladen eines kommenden Titels vor dem eigentlichen Veröffentlichungstermin, wird unterstützt. Eine praktische Spiel-Verschenken-Funktion via E-Mail bietet Gamestop beim Check-out-Prozess ebenfalls an. Wer mag, darf noch einen netten Grußtext hinzufügen und einen Liefertermin festlegen – optimal für gut getimte Geburtstagsgeschenke.

Einmal geladene Titel sind DRM-geschützt, können jedoch bis zu fünfmal reaktiviert werden, etwa wenn sich die Hardware-Komponenten des Rechners grundlegend ändern. Das Anlegen einer persönlichen Sicherheitskopie ist ausdrücklich erwünscht. Im Gegensatz zu Steam, Origin und Uplay liefert Gamestop jedoch keinen eigenen Client zur Verwaltung des Spiele-

DER EXITUS VON GAMESLOAD

Mit Gamesload wurde am 28. Mai 2014 der renommierteste deutsche Spiele-Download-Dienst eingestampft. Neben der vergleichsweise verschachtelten Oberfläche und einem umständlichen Download-Prozedere sahen Analysten vor allem die im Vergleich zu Steam spürbar kleinere Spieleauswahl des Telekom-Dienstes als Grund für das Scheitern. Doch es gibt Hoffnung. Dixero, ein internationaler Technologieanbieter für Medienunternehmen, führt Gamesload weiter – und dem konsequenten Namen „Gamesload Reloaded". Gleiches gilt für das ebenfalls von der Telekom fallen gelassene Musicload. Während dieser Artikel entstand, war „Gamesload Reloaded" noch nicht online, man versprach jedoch, dass man „Bewährtes beibehalten" und „Innovatives einführen" will. Konkreter: „Letztlich sollen die Besucher der neuen Angebote alles über ihre favorisierten Künstler, ihre Lieblingsmusik und Lieblingsspiele erfahren und konsumieren können. Und dies immer und überall." Wir sind gespannt, ob der Relaunch gelingt und was es mit dem neuartigen Empfehlungs-Service auf sich hat.


Die Deutsche Telekom hat ihr Download-Portal Gamesload an das Schweizer Medienunternehmen Dixero verkauft. Der Spiele-Dienst startet nun als „Gamesload Reloaded" neu durch.

katalogs. Vielmehr kauft der Nutzer oft nur einen Freischaltcode, der dann bei einer der genannten Plattformen nach Installation der jeweiligen Client-Software einzugeben ist.

Preislich machte der Download-Shop von Gamestop einen soliden Eindruck. Neuveröffentlichungen rangieren meist auf dem Kostenniveau von Steam und Origin. Dennoch sollte man regelmäßig vergleichen. Wichtig: Über den Preissturz-Button auf der Startseite erhält man eine nach Kriterien wie Nutzerbewertung, Preis, Bestseller, Titel und Veröffentlichungsdatum sortierbare Liste mit aktuellen Sonderangeboten. Mit über 425 Einträgen zum Stichprobenzeitpunkt kann sich das Rabatte-Angebot durchaus sehen lassen.

Community vernachlässigt

Weniger erfreulich: Die Menge an Nutzerkommentaren und Bewertungen zu sehr vielen Spielen tendiert oft gen null. Man sollte also sehr genau wissen, was man eigentlich will. Kein Vergleich zu der Masse an User-Eindrücken in Textform bei Steam, GOG.com und Green Man Gaming. Auf Demos verzichtet das US-Unternehmen komplett. Dasselbe gilt für Trailer oder Videos – zumindest auf der Download-Game Shop-Seite. So bleibt unterm Strich ein gut sortierter Download-Shop mit fairen Preisen. Die fehlenden Alleinstellungsmerkmale, Komfortfunktionen, Kundenbindungsmaßnahmen sowie die schwache Community-Einbindung stoßen derweil sauer auf.

DESURA

Ihr steht auf kreativen Output kleiner Entwickler und spaßige Modifikationen? Dann solltet ihr euch unbedingt mal desura.com in aller Ruhe ansehen. Interessierte dürfen aus insgesamt über 2.190 Indie-Titeln sowie 975 Mods wählen, vieles davon auch für Mac und Linux. Vor allem in der Mods-Rubrik ist ein Großteil der Downloads kostenlos. Die Preise für Indie-Titel variieren von 0 Euro bis 20 Euro. Bezahlt wird bequem mit Kreditkarten der Firmen Visa, Mastercard, American Express, JCB oder Discover sowie alternativ mit PayPal. Vorbildlich: Aufgrund detaillierter Spielbeschreibungen, kurzer Ingame-Videos, Screenshot-Gallerien und vor allem einer wahren Flut an Nutzerbewertungen (typische 10er-Skala) und -Testberichten kauft ihr nie die Katze im Sack. Desura geht sogar noch einen Schritt weiter und bietet für jeden Titel eine News-Rubrik und zum Teil auch Demoversionen an – ein Paradies für jeden Spielescout auf der Suche nach dem nächsten großen Ding.

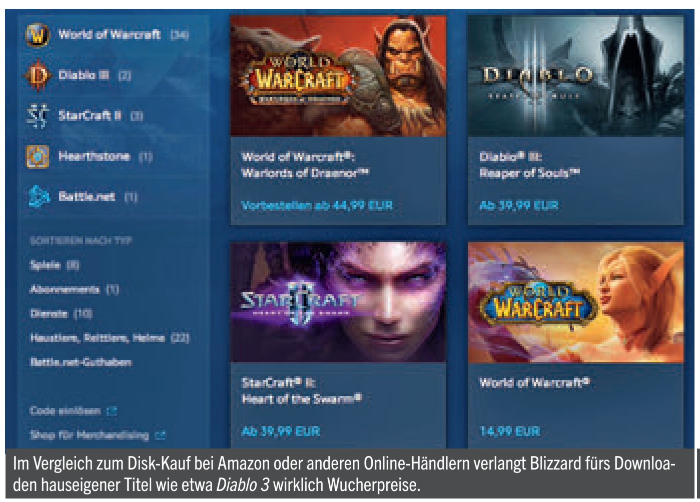
Fair: Ob Entwickler DRM für ihre Spiele nutzen wollen oder nicht, ist ihnen überlassen – Desura macht hier keine Vorgaben. Auf Windows- und Linux-Systemen hilft ein grob an das Steam-Design angelehnter Client beim Download und Verwalten der Spiele. Sehr aktive und übersichtlich gestaltete Community-Diskussions-Gruppen (etwa die Tank Lovers Group) und praktische Tipps für Entwickler runden den gelungenen Web-Auftritt ab.

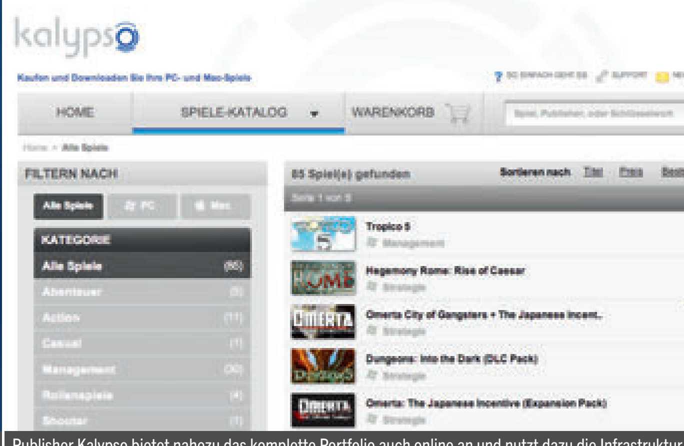
BATTLE.NET

Derzeit verkauft Blizzard über den Battle.net-Shop nur hauseigene Games sowie dazu passende Abonnements, Dienste, Pets und Helme. Leider lassen insbesondere die Spielepreise zu wünschen übrig. Egal ob *Diablo 3*, dessen Erweiterung *Reaper of Souls* oder die beiden *Starcraft 2*-Auskopplungen – mit dem Kauf der Diskfassung kommt man in der Regel bis zu zehn (*Reaper of Souls*, *Mists of Pandaria*), wenn nicht sogar 20 Euro (*Starcraft 2*, *Diablo 3*) günstiger weg. Immerhin: Blizzard bietet eine Verschenken-Funktion an, und Probespielen ist in der Mehrzahl der Fälle ebenfalls möglich. Spannender ist da schon der gut sortierte Merchandise-Store unter gear.blizzard.com,

STICHPROBE: SPIELE VERSCHIEDENER GENRES IM PREISVERGLEICH

	AMAZON (PC DOWNLOAD)	STEAM	ORIGIN	UPLAY	GMG	GOG	GAMESTOP
Beyond Good & Evil	4,44 €	4,99 €	–	4,99 €	4,99 €	9,99 US$	4,95 €
Watch Dogs Digital Deluxe Edition	59,99 €	69,99 €	69,99 €	69,95 €	69,99 €	–	69,96 €
Dragon Age 2	8,99 €	–	5,99 €	19,99 €	9,99 €	–	9,95 €
Tomb Raider	6,99 €	19,99 €	19,99 €	19,99 €	19,99 €	–	19,95 €
Goodbye Deponia	17,95 €	19,99 €	19,99 €	19,99 €	19,99 €	19,99 US$	19,95 €
Batman: Arkham City	8,99 €	19,99 €	24,99 € (nur Mac)	27,99 €	19,99 €	–	29,95 € (nur GOTY)
Murdered: Soul Suspect	29,99 €	29,99 €	–	44,99 €	35,99 €	–	35,95 €
The Witcher 2: Assassins of Kings (Enhanced Ed.)	19,99 €	19,99 €	19,99 €	–	19,99 €	19,99 US$	19,95 €
Sim City	22,27 €	–	39,99 €	59,99 €	–	–	–
Alan Wake Collector's Edition	24,15 €	31,99 €	31,99 €	31,99 €	31,95 €	29,99 US$ (Standard-Editon)	–


Im Vergleich zum Disk-Kauf bei Amazon oder anderen Online-Händlern verlangt Blizzard fürs Downloaden hauseigener Titel wie etwa *Diablo 3* wirklich Wucherpreise.


Publisher Kalypso bietet nahezu das komplette Portfolio auch online an und nutzt dazu die Infrastruktur von Metaboli. Letztgenannte Firma betreibt zudem ein eigenes Portal unter gamesplanet.com.

wo die Kalifornier Comics, Artbook, Mangas, Grafik-Novellen, Strategie-Guides und dergleichen an den Fan bringen.

KALYPSO-DOWNLOAD

Wie es sich für einen modernen Publisher gehört, bietet auch der Wormser Spielehersteller Kalypso einen Download-Shop. Schaut man genau hin, gleicht dieser übrigens fast 1:1 dem Shop-Design von Gamestop – kein Wunder, schließlich steckt die gleiche Technologie dahinter. Selbiges gilt für die Preise, die bei unseren Stichproben ebenfalls stets dem Gamestop-Vorbild entsprachen. Wo man Kalypso-Titel kauft, spielt somit kaum eine Rolle. Nicht zuletzt, weil das amerikanische Gamestop-Rewards-Programm hierzulande noch nicht bei Download-Titeln greift.

AUSBLICK

Die Landschaft der Download-Portale ist in stetem Wandel. Dass jemand Platzhirsch Steam in absehbarer Zeit das Revier streitig macht, ist in unseren Augen allerdings nicht abzusehen. Die Gründe liegen auf der Hand: Nicht nur hat Steam eine riesige Produktpalette und spürbare bessere Zusatzfunktionen (In-Home-Streaming, Family-Sharing, Big-Picture-Modus etc.) – nein, die meisten Kunden mögen einfach, was die kultige Spielefirma aus dem Bundesstaat Washington da so anstellt.

Der Service ist nur selten „down“, viele Schnäppchen-Aktionen sind kaum zu schlagen und die Nutzerbasis wächst kontinuierlich. Was nicht zuletzt daran liegt, dass Valve konsequent Innovationen vorantreibt und sich neuen Marktbedingungen anpasst. Beispiel Greenlight, die „Nutzer-stufen-kommende-Indie-Games-ein“-Initiative des Unternehmens: Im Kern eine gute Sache, hat man das Programm bereits wieder auf Eis gelegt und plant nun allem Anschein nach ein ähnliches Indie-Ökosystem wie Desura. Heißt: Titel müssen nicht erst umständlich mit Votings durchgewunken werden, sondern bekommen flott grünes Licht. Das Resultat wäre eine rapide wachsende Zahl an Indie-Spielen, die Steams Angebotsvielfalt weiter zementiert.

Konsolenhersteller aufgepasst!

Nicht zu vergessen die geballte Schlagkraft des Vorschlaghammers Steam Machines. Allein wenn Valve das Feintuning für den Touchpad-Controller richtig hinbekommt, wäre das eine kleine Revolution im Gamepad-Markt. Folgen nun noch erschwingliche, aufrüstbare Steam Machines und ein damit gebündeltes Kracherspiel – *Half-Life 3*? –, würde Steam nochmals hunderttausende Neukunden an sich binden.

Dennoch: Wir glauben, dass nach aktueller Marktlage vor allem GOG.com, Origin und Green Man Gaming so breit aufgestellt sind, dass sie dauerhaft neben Steam bestehen können. GOG.com, weil es als einziges Portal komplett auf DRM-Gängeleien verzichtet und mit GOG Galaxy, seinem neuen Cross-Plattform-Client, viele beliebte Features von Steam adaptiert. Origin wiederum hat mit Initiativen wie „Auf's Haus“ und der „Zufriedenheitsgarantie“ scheinbar endlich verstanden, dass der Kunde im Mittelpunkt stehen muss, um die Nutzerbasis noch mal signifikant zu steigern. Bleibt zu hoffen, dass man sich zukünftig auch verstärkt Indie-Anbietern und anderen Publishern öffnet. Und die Briten von Green Man Gaming? Haben nicht nur stets hervorragende Aktionspreise, sondern entlohnen die Daddelaktivität ihrer Kundschaft mit barer Münze. Die gute Nachricht einer solchen Anbieter-Vielfalt: Am Ende des Tages profitiert vor allem der Kunde – und der PC-Spiele-Markt als Ganzes. ❑



Download-Schnäppchen von der Insel: Bei Gamefly Digital kann man zwar nur in britischen Pfund zahlen, dafür überzeugen Auswahl und Preise. Beim Summer Sale lockten bis zu 75 % Rabatt.



Steam verkauft seit einiger Zeit auch Anwender-Software. Umso besser, wenn sie Gamer anspricht – wie dieses Gameplay-Recording-Tool. Die beliebte Verschenken-Option greift natürlich auch hier.

DOWNLOAD-PORTALE IM VERGLEICH

	STEAM	ORIGIN	UPLAY	GREEN MAN GAMING	GOG	GAMESTOP
Min. Hardware-Voraussetzungen für Client/Downloader?	Win XP, Vista oder 7; 512 MB RAM, 1 GHz CPU	Win XP, Vista oder 7, 512 MB RAM, 1 GHz CPU	Win XP, Vista oder 7	Win XP, Vista oder 7	Win XP, Vita oder 7	Kein eigener Client
DRM?	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja
Spielstände in der Cloud des Anbieters?	Ja, oft	Ja	Ja, teilweise	Nein	Nein	Nein
Anzahl der PC-Spiele	2.050+	391	302	2.000+	754	1.525
Anzahl der Mac-Spiele	656	64	0	0	300+	87
Demos?	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein	Nein
Gratisspiele?	Ja	Ja	Ja	Aktionsbedingt	Ja, z.B. bei Anmeldung	Aktionsbedingt
Automatische Patchfunktion?	Ja	Ja	Ja	Spielabhängig	Ja	Spielabhängig
Rückgaberecht? / Geld-Zurück-Garantie?	Nur bei Vorbestellungen	Ja, 24 Stunden nach Kauf	Bedingt	Nur bei Vorbestellungen	Ja, 30 Tage	Bedingt
Gleiche Preise für alle Territorien?	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein
Digitaler Weiterverkauf?	Nein	Nein	Nein	Ja	Kein DRM, also ja	Nein
Spiele verschenken?	Ja, wenn sie neu sind	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja
Digitale Handbücher?	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Extras wie Soundtracks, Desktop-Hintergründe etc.	Ja	Ja	Ja	Nur indirekt	Ja	Nein
Multilinguale Versionen?	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Begleit-App iTunes/ Android?	Ja/Ja	Nein	Ja/Ja	Nein	Nein	Ja
Besucherpässe?	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Digitale Geschenke?	Ja	Nein	Ja	Nein	Nein	Nein
Erfolge-System?	Ja	Ja	Ja	Ja (via Playfire)	Ja	Nein
Chatfunktion?	Ja	Ja	Ja	Ja (via Playfire)	Ja	Nein
Beta-Versionen?	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein
Gameplay-Streaming im Client?	Bedingt, via Twitch	Ja	Ja	Nein	Nein	Nein
Nutzerbewertungen/-Tests?	Ja	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
Jugendschutz-Funktionen?	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein

Vor 10 Jahren

Juli 2004

Von: Marc Brehme

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.

▶ Da fliegt dir doch das Blech weg! *Codename Panzers* schubste mit seinen coolen Gefechten den bisherigen Genrekönig *C&C Generäle* vom Thron.

Gute Zeiten, schlechte Zeiten – Panzer, Panzer und nochmals Panzer!

Ausgabe 7/2004 war nicht nur eine Ausgabe mit traditionell riesigem E3-Teil, sie war auch die Ausgabe der Panzer. *Codename: Panzers – Phase One* schlug bei uns im Test ein wie Kevin James im IKEA-Bällebad. Das damals grafisch revolutionäre Spiel mit einem motivierenden Truppen-System bombte sich mit satten 93 Punkten an die Spitze des Echtzeit-Strategie-Genres. „*Codename: Panzers* ist das *Call of Duty* der Taktik-Spiele" resümierte Co-Testerin Petra Fröhlich damals.

Der nächste Testkandidat, mit dem wir nicht Schlitten, sondern Panzer fuhren, war *Söldner: Secret Wars*. Angetreten als *Battlefield*-Konkurrent aus deutschen Landen, entpuppte sich der Mehrspieler-Shooter von Wings Simulations als Rohrkrepierer. Der „Spielspaß" bezog sich daher eher auf Lachanfälle ob der „glaubwürdigen" Physikengine des Titels. Da fuhren schon mal KI-Soldaten im Jeep die Stämme von Bäumen empor. Oder tonnenschwere Panzer flogen nach dem Treffer meterhoch in die Luft. Von zahlreichen Bugs, Glitches und KI-Aussetzern ganz zu schweigen. Wegen der faktisch unspielbaren Testversion versagten wir damals eine Wertung. Obwohl mehrere Patches das später nahezu gänzlich richteten, blieb *Söldner* ein Erfolg verwehrt. Das zu Publisher Jowood gehörende Studio wurde gemeinsam mit anderen Spieleschmieden Anfang 2005 geschlossen; das Spiel später unter dem Namen *Söldner Secret Wars Community Edition* als Freeware erneut veröffentlicht. Ein von Jowood 2006 angekündigter zweiter Teil wurde nie realisiert.

Den Schrott-Award holte sich in dieser Ausgabe *Flak Warrior*. Bei diesem extrem langweiligen Spielchen musste man in fünf lieblos dahingekleisterten Missionen über den Horizont zuckelnde Flugzeuge vom Boden aus unter Beschuss nehmen. Gähn!

PC Games Award – Spiel des Monats 07/2004

TESTURTEIL Codename: Panzers

ENTWICKLER: Stormregion	ANBIETER: CDV
PREIS: Ca. € 45,-	TERMIN: 18. Juni 2004
USK: Ab 16 Jahren	SPRACHE: Deutsch
ZIELGRUPPE	

Wertung: 93

Codename: Panzers hob im Test die Genre-Messlatte auf ein neues, für alle anderen bislang unerreichbares Rekordniveau an.

TESTURTEIL Flak Warrior

ENTWICKLER: ID Softworks	ANBIETER: Enjoy
PREIS: Ca. € 30,-	TERMIN: Erhältlich
USK: Ab 6 Jahren	SPRACHE: Deutsch

GRAFIK	17%
SOUND	7%
STEUERUNG	43%
ATMOSPHÄRE	8%
SPIELDESIGN	13%
MEHRSPIELER	--%

Wertung: 12

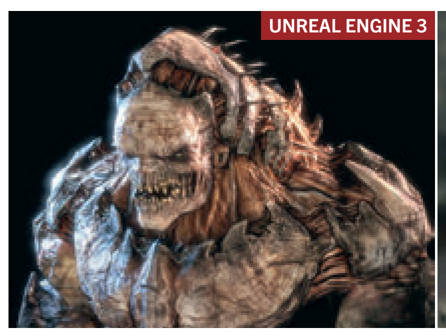
Die grobpixelige Grafik von *Flak Warrior* bewegte sich an der Grenze des Zumutbaren – der Spielspaß schon deutlich darunter.

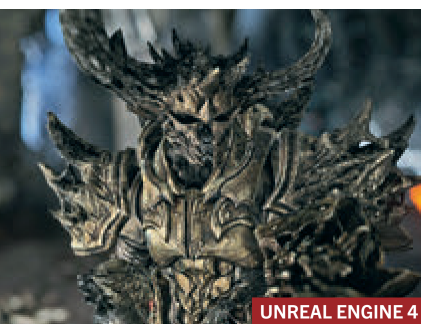
Viele Bugs und unglaubwürdige Physik machten *Söldner: Secret Wars* zu einem Rohrkrepierer, dem wir die Wertung versagten.

Unreal Engine 3

Happy Birthday zum Zehnten, altes Haus!

Neben Spielekrachern wie *Half-Life 2* oder *Splinter Cell 3* gab es auf der E3 2004 auch bei Anbietern von Entwicklertools beeindruckende Grafik zu sehen. Am Nvidia-Stand präsentierte Epic Games die Unreal Engine 3, die in diesem Jahr also zehn Jahre alt wird. Die Grafikengine glänzte unter anderem mit damals revolutionären Features wie einem 3D-Renderer auf DirectX-9-Basis, einer kompletten Physik-Engine, Soundunterstützung, Netzwerkcode, Animationssystemen, den bewährten KI-Routinen der Unreal-Engine und dem leistungsstarken Unreal-Editor. Für die Spieler hieß das damals: weiche, abgesoftete Schatten anstelle von einfachen, tiefschwarzen Silhouetten und zerstörbare Levels dank neuer Physikengine. So konnten die Entwickler nun beispielsweise Wände aus vielen kleinen Objekten zusammenbauen, die dann bei Raketenbeschuss realistisch zusammenstürzten. Heute schickt sich mit der Unreal Engine 4 (*UT 2014*, *Fortnite*, *EVE: Valkyrie*) die neueste Version von Epics Pixeltreiber an, uns mit nahezu fotorealistischer Grafik die nächste Optikrevolution zu bescheren.





Das Polygon-Monster

Aus extrem detailgetreuen Konzept-Modellen werden ebenso detaillierte Spielfiguren – Normal Mapping sei Dank.

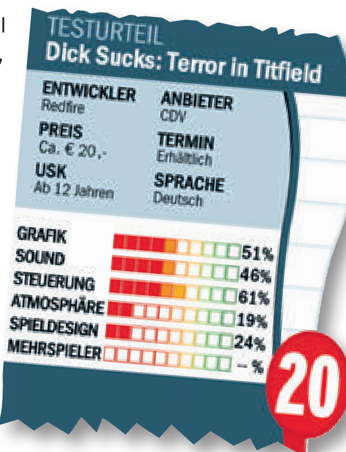
BASIS-FIGUR
2-6 Millionen Polygone

RUNTERGERECHNET
10.000 Polygone

GRINSEKATZE
Modell im Spiel mit Normal Mapping

Schlüpferstürmer: Dick Sucks: Terror in Titfield

Den wohl schlüpfrigsten Test in der gesamten Geschichte der PC Games hatten wir in der Ausgabe 7/2004 im Heft. Ebenso absurd wie spielerisch belanglos und so schrottig, dass es fast schon wieder als kultiger Trash hätte gelten können, kam *Dick Sucks: Terror in Titfield* daher. In diesem Actionspiel vom gleichen Publisher wie das ausgezeichnete *Codename Panzers: Phase One* (siehe links) spielte man einen Penis, der in einer Silikonfabrik verrückt gewordene Brustimplantate wieder einfangen musste. Das männliche Geschlechtsteil hüpfte durch 30 Comic-Levels, brachte Silikonbrüste zum Platzen und wich den bösen Kondomen aus. Wer mit seinem virtuellen Schniepel besonders flott unterwegs war, schaltete sogar Bonuslevels frei. Unser Fazit damals: „Mitsamt des dudeligen Soundtracks in etwa genauso erotisch wie ein Verkehrsunfall.“ Bis heute blieb uns ein Nachfolger Gott sei Dank erspart. Wir klopfen auf Holz …!



TESTURTEIL
Dick Sucks: Terror in Titfield

ENTWICKLER: Redfire	ANBIETER: CDV
PREIS: Ca. € 20,-	TERMIN: Erhältlich
USK: Ab 12 Jahren	SPRACHE: Deutsch

GRAFIK	51%
SOUND	46%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	19%
SPIELDESIGN	24%
MEHRSPIELER	– %

20



In der Rolle von Dick Sucks hüpften Sie als männliches Geschlechtsteil in klassischer Jump&Run-Manier durch Comic-Levels.



Von: Andreas Bertits

Abwechslungsreiche Missionen und rasante Weltraum-Gefechte zeichneten *Conflict: Freespace – The Great War* aus.

Die Raumgefechte sind turbulent: Wir verfolgen ein feindliches Schiff, das ständig versucht, unserem Laserfeuer zu entkommen.

MEISTERWERKE

Conflict: Freespace – The Great War

Das kilometerlange Schlachtschiff der Shivaner erfüllt das gesamte Sichtfester des Cockpits. Wie ein schwarzer Engel verdunkelt der Kreuzer selbst die Sterne und bunten Nebel des Alls. Mit tödlicher Präzision versucht der kleine Jäger die Lasertürme und Generatoren des gewaltigen Schiffes auszuschalten. Die Shivaner dürfen unter keinen Umständen die Erde erreichen! Das würde das Ende der Menschheit bedeuten. Plötzlich ertönt es panisch aus den Lautsprechern: „Feindliche Jägerstaffeln gesichtet!" Und schon rasen die Schiffe wie ein Hornissenschwarm heran, Laserblitze durchzucken die Schwärze des Alls. Der Kampf hat begonnen!

Krieg der Sterne

Conflict: Freespace – The Great War versetzt euch in die Rolle eines jungen Jägerpiloten, der sich im Cockpit mehrerer Schiffe in actiongeladenen und schnellen Raumgefechten seine Sporen im schon jahrelangen Krieg zwischen den Menschen und Vasudanern verdienen möchte. Vasudaner? Von den eingangs erwähnten Shivanern wissen beide Parteien zu Beginn der Geschichte noch nichts. Viel zu konzentriert ist man auf die Feindschaften untereinander. Doch das ändert sich bald, denn als die Shivaner unvermittelt auftauchen und alle Außenposten beider Völker scheinbar mühelos überrennen, bleibt nur eine Lösung: Die Feinde müssen sich gegen diesen übermächtigen Gegner verbünden.

Conflict: Freespace – The Great War legt viel Wert auf das Erzählen einer spannenden Geschichte. Grundsätzlich steht diese den großen Genre-Vertretern dieser Zeit wie *Wing Commander* oder *X-Wing* in nichts nach, jedoch muss man auf Dialogszenen und Videosequenzen mit Schauspielern verzichten. Ab und an zeigt das Spiel einen kurzen Renderfilm, der besonders wichtige Ereignisse im Verlauf des Krieges illustriert. Der Großteil der Story wird während der Missionsbriefings und während der Einsätze über Funk erzählt.

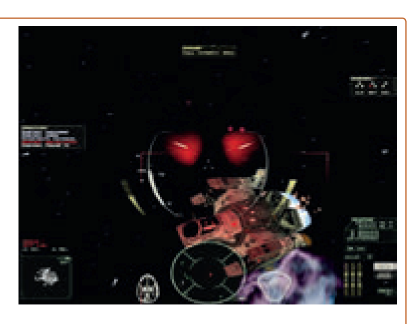
Die Wahl der Qual

Wer Weltraum-Actionspiele kennt, weiß, wie sich *Freespace* spielt. Nach der Einsatzbesprechung wählt ihr euer Wunsch-Schiff aus – sofern ihr dieses



In einer der Zwischensequenzen von *Freespace* betreten menschliche Soldaten ein gekapertes Schiff der Shivaner, wo eine unerfreuliche Überraschung auf sie lauert.

FREESPACE 2



Mit *Freespace 2* ging der Krieg gegen die Shivaner mit verbesserter Grafik in die zweite Runde.

Der 1999 erschienene Nachfolger *Freespace 2* setzt die Handlung 32 Jahre später mit einem Bürgerkrieg zwischen den Menschen und Vasudanern fort. Wieder müssen sich beide Völker vereinen, als die Shivaner erneut zurückkehren. Spielerisch ähnelt *Freespace 2* dem Vorgänger, nutzt aber höhere Auflösungen und eine deutlich bessere Grafik, die noch mehr und noch größere Schiffe in den Kämpfen ermöglicht. Die Missionen spielen sich ebenso abwechslungsreich und spannend wie im Vorgänger.
Freespace 2 bildete die Grundlage für zahlreiche Mods zu Weltraumspielen, darunter auch die *Wing Commander Saga*, eine Modifikation, welche zeitlich während *Wing Commander 3* spielt und viele spannende Raumschlachten bietet. Auch ein Remake von *Conflict: Freespace – The Great War* ist als Mod erschienen.



Wir müssen dafür sorgen, dass unser Kreuzer unbeschadet durch das Asteroidenfeld gelangt, weswegen wir die Gesteinsbrocken zerstören.

ANDREAS ERINNERT SICH:



Da ich die Weltraum-Actionspiele der Marke *Wing Commander* oder *X-Wing* geliebt habe, erwartete ich mir von *Conflict: Freespace – The Great War* ein ähnliches Spielvergnügen. Und ich wurde nicht enttäuscht. Missionsdesign und Action stimmten damals wie heute. Ich vermisste lediglich viele Zwischensequenzen, weshalb die Story nicht ganz so gut präsentiert wurde, wie etwa durch die Filmsequenzen eines *Wing Commander 3* oder *4*. Der Mehrspielermodus trieb mich seinerzeit aber in den Wahnsinn. Es war kaum möglich, lagfrei zu spielen, sofern man sich überhaupt einmal verbinden konnte. Dafür entschädigte aber die Einzelspieler-Kampagne, mit der ich enorm viel Spaß im Konflikt zwischen den Menschen, Vasudanern und Shivanern hatte. Vor allem den bombastischen Endkampf gegen das riesige Flaggschiff der Shivaner werde ich für immer in Erinnerung behalten.

bereits freigespielt habt. Ihr habt die Wahl zwischen wendigen, schlecht bewaffneten Jägern oder waffenstarrenden, aber trägen Bombern. Je nachdem welchen Einsatz ihr fliegt, solltet ihr entsprechend wählen. Nun bestimmt ihr die Bewaffnung, was ebenfalls taktisch gut überlegt sein muss, und werdet vom Trägerschiff ins All geschossen. Durch das Verteilen der Schiffsenergie auf Waffen, Schilde und Antrieb kommt auch Taktik ins Spiel. So muss man immer entscheiden, ob man mehr Schaden verursachen oder lieber schnell fliehen will.

Spannung bis zum Schluss

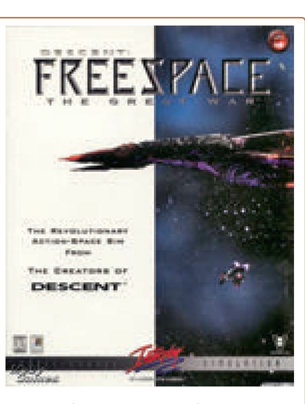
Hier geht es ordentlich zur Sache, denn *Freespace*, das im Jahr 1998 erschien, zieht die ganze Palette an Effekten, die 3D-Grafikkarten zu jener Zeit zu bieten hatten. Bunte Nebel lassen das All abwechslungsreich erscheinen, die Raumschiffe sind detailreich und interessant designt, die Explosionen erfüllen den gesamten Bildschirm. Während der Kämpfe kommt häufig das Gefühl auf, sich in gewaltigen Schlachten zu befinden. Viele kleine Jäger, mehrere Großkampfschiffe und zum Teil Asteroiden und andere Objekte füllen den Bildschirm mit hektischem Leben. Hier explodiert ein Schlachtkreuzer, da rast ein Jäger auf euch zu. Eure Kameraden brüllen durch die Lautsprecher, während eine neue Flotte in Sicht kommt. An Spannung mangelt es *Freespace* nicht.

Die KI der Feinde und eurer Flügelmänner funktioniert allerdings nicht immer problemlos, was dazu führt, dass sich eure Kameraden oft dumm ins Feuer der Feinde stürzen oder ein Gegner euch einfach nicht ausweichen will. Ebenfalls problematisch gestaltete sich der Mehrspielermodus, der in den meisten Fällen überhaupt nicht starten wollte oder so hohe Lags aufwies, dass einfach kein Spaß an den Multiplayer-Gefechten aufkommen wollte.

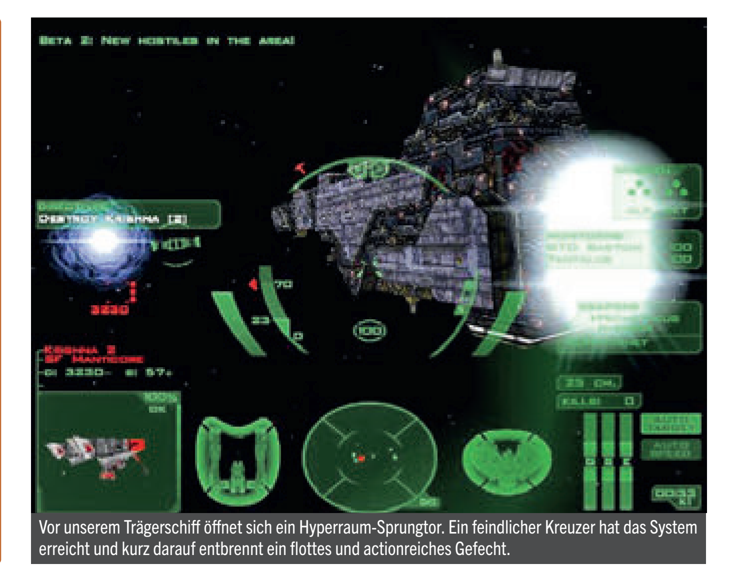
Conflict: Freespace – The Great War kann dafür im Einzelspielermodus umso mehr überzeugen. Die 30 Missionen machen selbst heute noch großen Spaß, sofern man mit der geringen Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten und den vergleichsweise geringen Grafik-Details im Weltraum leben kann. ❑

NAMENSVERWIRRUNG

***Descent: Freespace* oder *Conflict: Freespace*? Beides mal dasselbe Spiel.**

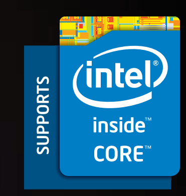


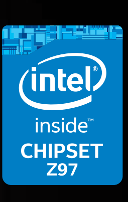
Hierzulande erschien das Spiel 1998 unter dem Namen *Conflict: Freespace – The Great War*, während der US-Titel *Descent: Freespace – The Great War* lautete. Dabei handelt es sich aber um exakt dasselbe Spiel. Entwickler Volition war eine neu gegründete Firma, die sich aus Parallax Software formiert hatte, dem Entwickler der bekannten *Descent*-Spielereihe. Um den Namen der starken Marke zu nutzen, wurde das Spiel in den USA mit dem Titelzusatz *Descent* versehen.
Für den Nachfolger *Freespace 2* ließ man schließlich jegliche Zusätze weg, um sich auf den Kern der Reihe zu konzentrieren. Allerdings neigte sich die Ära der Weltraumspiele Ende das 20. Jahrhunderts ihrem Ende entgegen, weswegen es später auch kein *Freespace 3* mehr gab.



Vor unserem Trägerschiff öffnet sich ein Hyperraum-Sprungtor. Ein feindlicher Kreuzer hat das System erreicht und kurz darauf entbrennt ein flottes und actionreiches Gefecht.









JUST GAME! BESTIMME DAS SPIEL





Z97 GAMING 9 AC

- Intel® Z97 Express Chipsatz
- Unterstützt Intel® Core™ / Pentium® / Celeron® Prozessoren der 4ten und 5ten Gen. für den Sockel LGA 1150 • 4x DDR3-3300(OC) Hauptspeicher
- 1x M.2 (10Gb/s) + 12x USB 3.0 + 8x SATA 6Gb/s
- 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe x1
- Xtreme Audio DAC: Echtes HIFI Audio-Erlebnis mit 192 kHz/32-bit (bis zu 120dB SNR)
- Sound Blaster Cinema 2: Realistischer Surround Sound
- Audio Boost 2: Höchster Hörgenuss durch Headphone Amplifier + USB Audio Power • Multi-GPU: NVIDIA SLI & AMD CrossFire Unterstützung
- Military Class 4: Top Qualität & Stabilität
- GUARD PRO: Besserer Schutz und optimierte Energieeffizienz
- OC Genie 4: Übertakten in 1 Sekunde
- Click BIOS 4: Einfaches Finetuning des Systems
- Gaming Device Port mit goldbeschichteten Anschlüssen
- Killer-LAN E2200: Höchste Frag Rate und niedrigste Latenzen
- XSPLIT GAMECASTER: Aufnahme und Live Streaming des Gameplays
- Gaming App: Leistungsprofile per Klick
- Total Fan Control: Individuelle Einstellung aller Lüfter
- Fast Boot: Schneller Systemstart in wenigen Sekunden
- WLAN 801.11 b/g/n/ac, Bluetooth 4.0, Intel® Wireless Display

GWEM33









Z97 GAMING 7

- Intel® Z97 Express Chipsatz • Unterstützt Intel® Core™ / Pentium® / Celeron® Prozessoren der 4ten und 5ten Gen. für den Sockel LGA 1150 • 4x DDR3-3200(OC) Hauptspeicher
- 1x M.2 (10Gb/s) + 10x USB 3.0 + 8x SATA 6Gb/s • 3x PCIe 3.0 x16, 4x PCIe x1
- Multi-GPU: NVIDIA SLI & AMD CrossFire Unterstützung
- Military Class 4: Top Qualität & Stabilität
- Guard-Pro: Besserer Schutz und optimierte Energieeffizienz
- OC Genie 4: Übertakten in 1 Sekunde • Click BIOS 4: Einfaches Finetuning des Systems
- Gaming Device Port mit goldbeschichteten Anschlüssen
- Killer-LAN E2200: Höchste Frag Rate und niedrigste Latenzen
- Sound Blaster Cinema 2: Realistischer Surround Sound
- Audio Boost 2: Höchster Hörgenuss durch Headphone Amplifier + USB Audio Power
- XSPLIT GAMECASTER: Aufnahme und Live Streaming des Gameplays
- Gaming App: Leistungsprofile per Klick
- Total Fan Control: Individuelle Einstellung aller Lüfter
- Fast Boot: Schneller Systemstart in wenigen Sekunden

GWEM34











Z97 GAMING 3

- Intel® Z97 Express Chipsatz • Unterstützt Intel® Core™ / Pentium® / Celeron® Prozessoren der 4ten und 5ten Gen. für den Sockel LGA 1150 • 4x DDR3-3200(OC) Hauptspeicher
- 1x M.2 (10Gb/s) + 6x USB 3.0 + 6x SATA 6Gb/s
- 1x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 3x PCI
- Multi-GPU: AMD CrossFire Unterstützung • Military Class 4: Top Qualität & Stabilität
- Guard-Pro: Besserer Schutz und optimierte Energieeffizienz
- OC Genie 4: Übertakten in 1 Sekunde • Click BIOS 4: Einfaches Finetuning des Systems
- Gaming Device Port mit goldbeschichteten Anschlüssen
- Killer-LAN E2200: Höchste Frag Rate und niedrigste Latenzen
- Sound Blaster Cinema 2: Realistischer Surround Sound
- Audio Boost 2: Höchster Hörgenuss durch Headphone Amplifier + USB Audio Power
- XSPLIT GAMECASTER: Aufnahme und Live Streaming des Gameplays
- Gaming App: Leistungsprofile per Klick
- Total Fan Control: Individuelle Einstellung aller Lüfter
- Fast Boot: Schneller Systemstart in wenigen Sekunden

GWEM38











ASUS G750JS-T4064H

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- Intel® Core™ i7-4700HQ Prozessor (2,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 870M • 8 GB DDR3-RAM
- 256-GB-SSD, 1,5-TB-HDD • USB 3.0, Bluetooth 4.0
- Windows 8.1 64-bit (OEM)

PL8A5E



ZOTAC ZBOX EN760

- Barebone • NVIDIA GeForce GTX 860M
- Intel® Core™ i5-4200U Prozessor
- Dual Gigabit Ethernet • WLAN 802.11ac
- Sound • 2x DDR3-RAM
- 1x SATA 6Gb/s + 1 x mSATA 6.0 Gb/s
- Einbauschächte: 1x 2,5"

S1IVD4



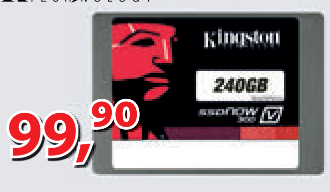




Microsoft XBOX One

- Spielkonsole • AMD Jaguar OctaCore-Prozessor • 8 GB DDR3-2133
- 853-MHz-Radeon GPU • Blu-ray-Laufwerk • 500-GB-Festplatte
- 4K-HDMI, USB 3.0, WLAN • ohne Kinect Sensor

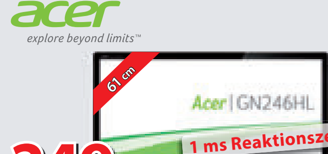
QO#M10



Kingston SSDNow V300 2,5"

- Solid-State-Drive • „SV300S37A/240G"
- 240 GB Kapazität • 450 MB/s lesen
- 450 MB/s schreiben • SandForce SF-2281
- 85.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIM2B0F



Acer GN246HLBbid

- LED-Monitor • 61 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • Energieklasse: B
- 1 ms Reaktionszeit • Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch) • 144 Hz • Helligkeit: 350 cd/m²
- HDMI, DVI-D (HDCP), VGA

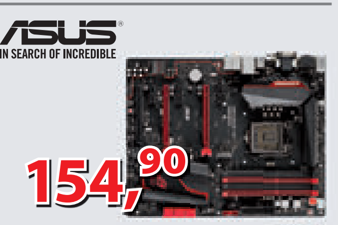
V5LA9006



EVGA GTX750 Ti FTW ACX Cooler

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 750 Ti
- 1.189 MHz (Boost: 1.268 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (5,4 GHz)
- 640 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.4
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXZZW



ASUS MAXIMUS VII RANGER

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z97 Express • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.0 • HD-Sound
- 4x DDR3-RAM • 1x M.2, 6x SATA 6Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1

GWEA57




MSI Z97 GAMING 5

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z97 Express • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.0 • HD-Sound
- 4x DDR3-RAM • 1x M.2 10Gb/s, 6x SATA 6Gb/s
- 3x PCIe 3.0 x16, 4x PCIe 2.0 x1

GWEM36



Thrustmaster TX Racing Wheel F458

Das erste Force Feedback Lenkrad mit einem bürstenlosen Industriemotor. Beinhaltet ein abnehmbares Lenkrad und ein Pedalset aus Metall.

- für PC, Xbox One

Sparangebot: Thrustmaster Ferrari GTE Wheel Add-On für 24,99 € (UVP 99,99 €) direkt mitbestellen.

NJZT8A



Sharkoon Vaya II black

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 4x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 4x 3,5", 1x 2,5"
- inkl. ein Lüfter • Front: 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXS64



Lian Li PC-Q01B

- Mini-Tower
- Einbauschächte intern: 2x 3,5", 2x 2,5"
- Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- für Mainboard bis Mini-DTX-Bauform

TQXLJC



Tt eSPORTS Challenger Pro

- Gaming-Tastatur • 16 Sondertasten
- rote beleuchtung (Logo und Tasten)
- zehn Makrotasten
- Lüfter zur Kühlung der Hand
- integrierter USB-HUB • deutsches Layout

NTZVT1



WildStar

WildStar verbindet atemberaubende, stilisierte Grafik mit brandaktueller Technologie, um ein einzigartiges, überwältigendes Erlebnis zu schaffen.

- Freigegeben ab 12 Jahre • für PC

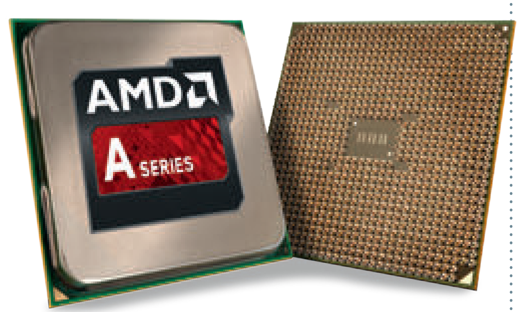
YSOC51



AMD A8-7600 (65-WATT-VERSION)

Kaveri-Kombiprozessor im Kurztest

Obwohl noch nicht veröffentlicht, konnten wir bereits ein Vorserienexemplar des zum Sockel FM2+ kompatiblen und mit 3,3 bis 3,8 GHz (Turbo) taktenden A8-7600 für euch testen. Anders als die AMD-A10-Modelle kommt der A8 mit etwas weniger CPU-Takt in die Regale, muss aber immerhin bei der Grafik keine Abstriche gegenüber dem A10-7700K machen. Nur der freie Multiplikator, DDR3-2400-Support via AMP-Profil und 100 MHz Basistakt fehlen ihm im Vergleich. Dafür ist er mit einem Preis von ca. 100 Euro nicht nur günstiger, sondern vor allem sparsamer. Mit seiner geringen TDP von nur 65 Watt kommt er in den meisten Fällen locker aus. Die Fälle, wo doch auf den Basis-Takt gedrosselt werden muss, sind meistens grafikdominierte Spiele, in denen die fast nie gesenkte GPU-Taktung von 720 MHz sowie die Speicherübertratungsrate zum DDR3-2133 wichtiger sind. Per UEFI-Einstellung lässt sich die Leistungsaufnahme von den werkseitigen 65 Watt auf 45 Watt senken. Damit sinkt dann auch der CPU-Takt auf 3,1 GHz (+ Turbo), aber die Leistungsaufnahme in vielen Fällen um genau diese 20 Watt Differenz, womit sich der A8-7600 für einen leise kühlbaren und sparsam arbeitenden HTPC ideal eignet. Die Spieleleistung liegt dabei immer noch auf dem (für eine APU sehr hohen!) Niveau der Vorgängergeneration, welche für dieses Performance-Level allerdings noch rund 48 Prozent mehr Strom benötigte. Das alles bringt dem A8-7600 eine gute Wertungsnote von 1,78 ein.



Info: http://goo.gl/goJnba

Frank Stöwer

„Die Ziege ist los! Und obwohl das spaßig zu sein scheint, lässt mich der Kult um den *Goat Simulator* kalt.“

Ich erinnere mich noch an Zeiten, als jeder neu veröffentlichte Simulator-Titel von mir und den spielenden Kollegen in der Redaktion mit einem müden Lächeln abgetan wurde. Als Coffee Stain Studios am 1. April 2014 – welch passendes Release-Datum – den *Goat Simulator* via Steam präsentierte, erlebte ich um einen meiner Meinung nach spielerisch völlig uninteressanten Titel einen riesigen Hype, den ich nicht verstehen konnte und dem auch viele meiner Kollegen von der PC Games Hardware erlegen waren. Was soll denn bloß so unterhaltsam daran sein, eine meckernde Ziege zu spielen, die durch die Gegend rennt und alles, was ihr vor die Hörner kommt, umstößt? Ad hoc fallen mir da einige Simulationen ein, deren Inhalt mindestens so lächerlich und dürftig ausfiele wie der des *Goat Simulator*. Wie wäre es etwa mit einem Elefanten-, Nashorn- oder Stampede-Simulator? Da ließe sich doch auch eine schön sinnlose Zerstörungsorgie in der Pixelwelt veranstalten. Ich jedenfalls glaube – und jeder, der diese Kolumne liest, kann gerne versuchen, mich vom Gegenteil zu überzeugen – , dass der *Goat Simulator* nur deshalb so populär geworden ist, weil er genau in einer Zeit veröffentlicht wurde, in der alle PC-Spieler gelangweilt auf Blockbuster wie *Wolfenstein: The New Order* oder *Watch Dogs* gewartet haben.

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

INTELS NEUE CPUS FÜR ÜBERTAKTER
Der Start der neuen Intel-CPUs für Übertakter steht kurz bevor. Zu Beginn der Computex 2014 zeigte Intel auf seiner Twitter-Präsenz mehrere Bilder der K-Serie („Devil's Canyon"). Im Preisvergleich der Kollegen von pcgh.de sind auch schon die ersten Preise für den Core i7-4790K und den Core i5-4690K, die neuen K-Modelle der Haswell-Refresh-Serie, aufgetaucht. Auch die bisherigen Gerüchte über die Taktraten scheinen sich zu bestätigen. Der für ca. 315 Euro angebotene i7-4790K (8 MB L3-Cache) wird demnach 4 GHz schnell sein und kann im Turbo-Boost-Modus 4,4 GHz erreichen. Das von letztgenannter CPU unterstützte Hyper-Threading fehlt dem Core i5-4690K (ca. 220 Euro), der mit Taktraten von 3,5 und 3,9 GHz antritt und 6 MB L3-Cache besitzt. Beide Modelle sind mit dem Intel-Grafikkern HD 4600 ausgestattet.
Info: http://on.pcgh.de/1khwa6r

NEUE VERSION: GEDOSATO BETA 6
Eine neue Version des Generic Downsampling Tools GeDoSaTo ist erschienen. Modder Durante machte das Tool mit einem neuen User-interface und besser strukturierten Konfigurationsdateien zugänglicher, außerdem wurden die Post-Process-Kantenglättungen SMAA und FXAA hinzugefügt, die neben Downsampling für zusätzliche Glättung sorgen können.
Info: http://on.pcgh.de/1nK81HW

ROCCAT TYON

Neue Spielermaus

Wie Roccats Kone XTD tastet auch die auf der Computex 2014 präsentierte Tyon mit 8.200 Dpi ab (Pro-Aim-R3-Laser). Anders als Roccats bisheriges Maus-Flaggschiff besitzt die Tyon eine große Zahl an Tasten: Allein vier finden sich an der Oberseite, jeweils zwei am Rand der rechten beziehungsweise linken Maustaste. Dazu kommen zwei Daumentasten sowie ein fest gerastertes Mausrad mit gutem Druckpunkt. Besonderheiten sind die Easy-Shift-Taste, die mit dem Daumen ausgelöst werden kann, sowie die haifischflossenartige „Fin-Taste" auf dem Mausrücken, die sich in zwei Richtungen bewegen lässt. Spannend ist auch eine Art analoger Schubregler zwischen den beiden Daumentasten, dieser kann beispielsweise in *Battlefield 4* verwendet werden.
Info: http://on.pcgh.de/1iOQwyz



Anwärter auf den Grafikkarten-Thron

Von: Raffael Vötter

AMDs und Nvidias Partner werden nicht müde, neue Versionen bewährter Grafikkarten zu kreieren. Wir testen sieben Neulinge ab 350 Euro, darunter zwei mit 6 GB Speicher.



Sowohl Nvidias Geforce GTX 780 Ti als auch AMDs Radeon R9 290X zählen mittlerweile zu den „alten Hasen" auf dem Markt: Sechs Monate nach ihrer Vorstellung hat jeder Platinenpartner eigene Designs dieser Grafikkarten veröffentlicht, die sich teils deutlich von den Originalen unterscheiden. Bei den nächstkleineren und preislich attraktiveren Modellen GTX 780 und R9 290 sieht die Lage ähnlich aus.

Wer jedoch auf deutliche Preisnachlässe spekuliert hat, wird enttäuscht: Keines der genannten Modelle ist in den vergangenen Monaten deutlich günstiger geworden, einzig bei den AMD-Grafikkarten führt die erhöhte Produktion zu einer größeren Auswahl lieferfähiger Shops. Wer beispielsweise mit dem Kauf einer R9 290 oder 290X bis jetzt gewartet hat, anstatt direkt beim Launch zuzugreifen, erhält nun ein gutes Custom-Design zum ursprünglichen Preis.

Damit ihr die richtige Grafikkarte wählt, bitten wir alle verfügbaren Neuerscheinungen zum Test und konfrontieren sie mit vergleichbar teuren Altmeistern (die streng genommen keineswegs alt sind).

RAM-RIESEN: GESCHICHTE ...

Monatelang war die Lage eindeutig, doch nun haben High-End-Interessenten die Qual der Wahl: Wie viel Grafikspeicher soll die Neuanschaffung tragen? Doch der Reihe nach. Bis Herbst 2013 galt noch: Sowohl AMDs als auch Nvidias Topmodelle verfügen über 3 Gigabyte Speicher, von der sündhaft teuren GTX Titan mit ihren 6 Gigabyte abgesehen. Nach dem Release der Radeon R9 290 und 290X, die standardmäßig 4 Gigabyte mitbringen, gerieten Nvidia und seine Partner in Zugzwang – Modelle mit größerer RAM-Kapazität mussten her. Dem steht jedoch Nvidias Interesse entgegen, das hauseigene Flaggschiff GTX Titan Black mit seinen zwei Alleinstellungsmerkmalen – doppelter Speicher und dreifache Double-Precision-Leistung – an den Mann zu bringen. Die Konsequenz der internen Debatten ist offenbar ein Kompromiss: Mehrere Nvidia-Boardpartner haben im Laufe des März und April 6-Gigabyte-Versionen der Geforce GTX 780 auf den Markt gebracht. Von 6-GB-Varianten der GTX 780 Ti fehlt bislang jede Spur, auch wenn dieses Gerücht, oder nennen wir es besser diese Hoffnung, im selben Atemzug von diversen News-Plattformen verbreitet wurde.

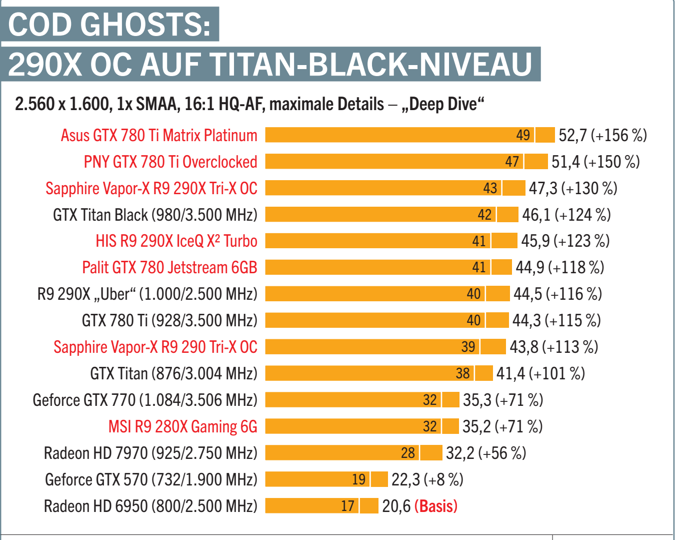
... UND KONSEQUENZEN

Grundsätzlich ist ein großes Speicherpolster positiv, man sollte jedoch nicht den Fehler begehen, die Leistung einer Grafikkarte allein anhand dieses Merkmals zu bewerten. Vergangene Tests belegen, dass Kapazitäten jenseits von 3 Gigabyte nur dann höhere Bildraten bringen, wenn der Nutzer hohe Auflösungen mit ebenso hohen Anti-Aliasing-Modi und idealerweise noch Grafikmods kombiniert. Das ist die Regel. Doch keine Aussage ohne Ausnahme und Ausblick: Mit *Wolfenstein: The New Order* erschien just ein neuer „Speicherfresser", der mehr als 3 Gigabyte VRAM für flüssigeres Streaming nutzt. Des Weiteren steht seit Ende Mai mit Ubisofts *Watch Dogs* ein lang ersehnter Next-Gen-Titel mit Hardwarekiller-Potential in den Läden, für den bei der Einstellung „Ultra" 3 Gigabyte sogar noch zu wenig sind. Dazu gesellen sich bereits erschienene RAM-Schlucker wie *Thief*, *Battlefield 4* und *Call of Duty: Ghosts* sowie der Blick auf anstehende Blockbuster: *CoD Advanced Warfare*, *Far Cry 4*, *Unreal Tournament* und spätestens *The Witcher 3* werden die Messlatte gewiss nicht wieder senken.

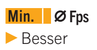
Kurz: Wer schon jetzt mit Grafikmods, Downsampling oder Ultra HD unterwegs ist und auch 2015 noch Freude mit seiner Grafikkarte haben möchte, darf den Aufpreis für 6 anstelle von 3 Gigabyte Speicher bei

COD GHOSTS: 290X OC AUF TITAN-BLACK-NIVEAU

2.560 x 1.600, 1x SMAA, 16:1 HQ-AF, maximale Details – „Deep Dive“

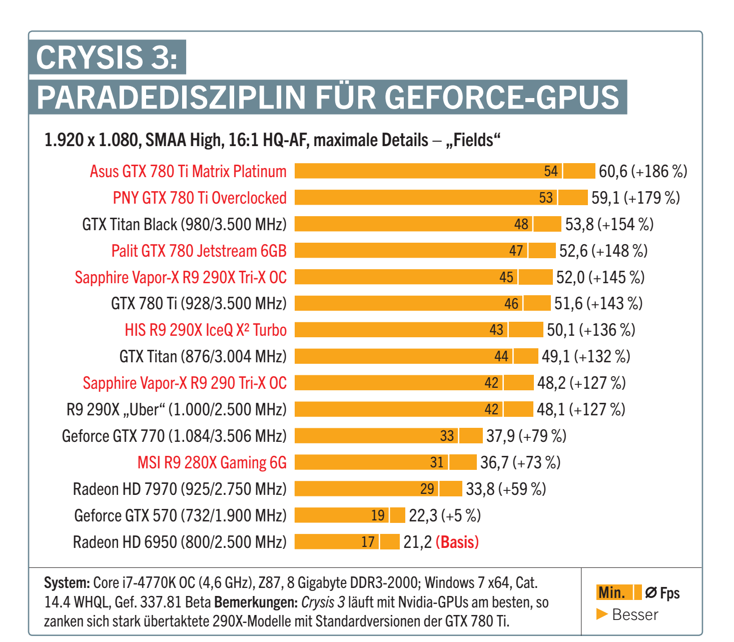


System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Windows 7 x64, Cat. 14.4 WHQL, Gef. 337.81 Beta **Bemerkungen:** Wer die Wartezeit auf Advanced Warfare mit *Ghosts* überbrückt, erhält mit einer 450-Euro-Grafikkarte das beste Preis-Leistungs-Verhältnis.



CRYSIS 3: PARADEDISZIPLIN FÜR GEFORCE-GPUS

1.920 x 1.080, SMAA High, 16:1 HQ-AF, maximale Details – „Fields“

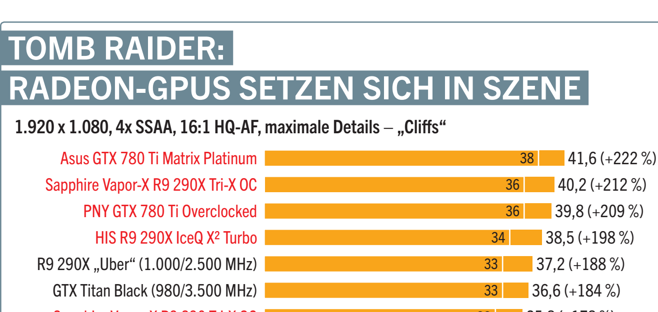


System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Windows 7 x64, Cat. 14.4 WHQL, Gef. 337.81 Beta **Bemerkungen:** *Crysis 3* läuft mit Nvidia-GPUs am besten, so zanken sich stark übertaktete 290X-Modelle mit Standardversionen der GTX 780 Ti.

Min. Ø Fps
▶ Besser

TOMB RAIDER: RADEON-GPUS SETZEN SICH IN SZENE

1.920 x 1.080, 4x SSAA, 16:1 HQ-AF, maximale Details – „Cliffs“

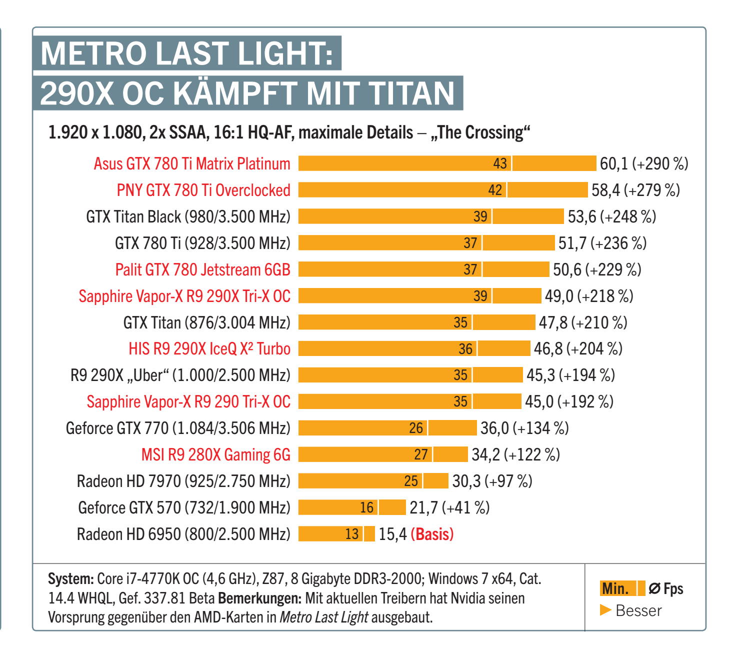


System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 GB DDR3-2000; Win 7 x64, Cat. 14.4 WHQL, Gef. 337.81 Beta **Bemerkungen:** Durchmarsch für AMD, stark übertaktete 290-Karten erreichen das Niveau der Titan Black. Einzig die hoch boostende 780 Ti Matrix ist unerreichbar.



METRO LAST LIGHT: 290X OC KÄMPFT MIT TITAN

1.920 x 1.080, 2x SSAA, 16:1 HQ-AF, maximale Details – „The Crossing“



System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Windows 7 x64, Cat. 14.4 WHQL, Gef. 337.81 Beta **Bemerkungen:** Mit aktuellen Treibern hat Nvidia seinen Vorsprung gegenüber den AMD-Karten in *Metro Last Light* ausgebaut.

Min. Ø Fps
▶ Besser

einer Geforce GTX 780 investieren. Dieser beträgt derzeit rund 50 Euro bei der nachfolgend getesteten Palit Jetstream (+13 Prozent). Der praktische Nutzen von 6 Gigabyte auf einer Radeon R9 280X ist hingegen fragwürdig. Gleichfalls sind Nutzer eines Full-HD-Displays mit 3/4 Gigabyte bestens bedient.

ASUS GEFORCE GTX 780 TI MATRIX PLATINUM (3 GB)

Sehr leistungsfähig und dabei relativ leise – ein Fest für Übertakter. Während MSI nur eine Handvoll Lightning-Versionen der GTX 780 Ti an Extrem-Übertakter herausgibt, ist das Pendant von Asus, die Matrix Platinum, regulär erhältlich. Wie bei Extrem-Designs üblich vereint die neueste Matrix eine auf Hochlast ausgelegte Platine mit einem Rudel leistungsfähiger Bauteile und starker Luftkühlung. Oft vergessen die Ingenieure in ihrem Eifer, dass auch „normale“ Enthusiasten diese Grafikkarten kaufen, und stellen die Lüfterkennlinie zu steil ein – zuletzt geschehen bei MSIs mächtiger R9 290X Lightning, die erst nach manueller Korrektur leise arbeitet.

Was die Matrix Platinum angeht, können wir Entwarnung geben: Der auf dem „Direct CU II“-Design basierende Kühler punktet nicht nur mit einem ansprechenden Design, sondern wird auch von einer guten Lüftersteuerung unterstützt: Wir messen eine Lautheit von 3,2 Sone bei rund 1.600 Lüfterumdrehungen pro Minute und 77 °C Kerntemperatur – etwas Potenzial für eine manuelle Drehzahldrossel ist ergo vorhanden. Im Leerlauf verzeichnen wir gute 0,6 Sone. All das geschieht bei sehr hoher Spieleleistung und einer maximalen Leistungsaufnahme von 296 Watt: Dank 1.006 MHz Basistakt (+15 % OC) und einem Boost zwischen 1.124 und 1.137 MHz gehört die gelungene Asus' Matrix Platinum zu den schnellsten 780-Ti-Modellen. Ein Top-Produkt!

SAPPHIRE VAPOR-X RADEON R9 290X TRI-X OC (4 GB)

Die schnellste und kühlste 290X auf dem Markt – aber nicht die leiseste. Sapphires „Tri-X“-Versionen der Radeon R9 290(X) sind gelungen, das belegen unsere Auszeichnungen beider Karten. Silent-Fetischisten führen nur einen Kritikpunkt an: Selbst im Leerlauf arbeiten alle drei Lüfter, resultierend in einer Lautheit von 0,8 Sone. Mit den Tri-X-Nachfolgern, erkennbar am Zusatz „Vapor-X“ und der nun blauen statt orangen Farbgebung, ist dieser Makel Geschichte: Ab Werk dreht bei der Vapor-X nur der mittlere der drei Axiallüfter, was in einer Lautheit von 0,4 Sone resultiert. Seine beiden Kollegen stimmen erst dann mit in den Chor ein, wenn der Grafikchip eine Temperatur von 58 °C übersteigt. Nach

290X-KARTEN MANUELL OPTIMIERT: HALBIERUNG DER LAUTHEIT IST MÖGLICH

Grafikkarte	GPU-Spannung unter Last	Maximale Temperatur GPU/VRMs	PWM/Lautheit
HIS 290X IceQ X² Turbo – Standard	~1,07 Volt	85/85 Grad Celsius	47 %/4,0 Sone
HIS 290X IceQ X² Turbo – optimiert	~1,01 Volt (–69 mV)	81/80 Grad Celsius	40 %/2,8 Sone
Powercolor 290X PCS+ – Standard	~1,14 Volt	65/87 Grad Celsius	65 %/4,6 Sone
Powercolor 290X PCS+ – optimiert	~1,06 Volt (–69 mV)	64/82 Grad Celsius	50 %/2,7 Sone
Asus 290X Direct CU 2 OC – Standard	~1,14 Volt	81/99 Grad Celsius	48 %/3,6 Sone
Asus 290X Direct CU 2 OC – optimiert	~1,07 Volt (–69 mV)	82/99 Grad Celsius	40 %/2,0 Sone
Sapphire 290X Vapor-X OC – Standard	~1,11 Volt	72/64 Grad Celsius	50 %/4,6 Sone
Sapphire 290X Vapor-X OC – optimiert	~1,1 Volt (–69 mV)	74/67 Grad Celsius	30 %/1,2 Sone
Sapphire 290X Tri-X OC – Standard	~1,11 Volt	76/89 Grad Celsius	43 %/3,0 Sone
Sapphire 290X Tri-X OC – optimiert	~1,05 Volt (–50 mV)	82/94 Grad Celsius	30 %/1,2 Sone
Gigabyte 290X Windforce – Uber/Std.	~1,11 Volt	77/89 Grad Celsius	70 %/7,6 Sone
Gigabyte 290X Windforce – optimiert	~1,02 Volt (–75 mV)	81/87 Grad Celsius	45 %/2,3 Sone
MSI 290X Gaming – Standard	~1,11 Volt	87/89 Grad Celsius	79 %/5,4 Sone
MSI 290X Gaming – optimiert	~1,04 Volt (–50 mV)	82/80 Grad Celsius	50 %/2,9 Sone
XFX 290X Black Edition – Standard	~1,14 Volt	77/99 Grad Celsius	79 %/4,9 Sone
XFX 290X Black Edition – optimiert	~1,05 Volt (–81 mV)	77/98 Grad Celsius	60 %/2,9 Sone
R9 290 Vapor-X OC – Standard	~1,13 Volt	78/69 Grad Celsius	45 %/3,2 Sone
R9 290 Vapor-X OC – optimiert	~1,02 Volt (–69 mV)	72/60 Grad Celsius	30 %/1,1 Sone
Asus R9 290 Direct CU 2 OC – Standard	~1,14 Volt	79/97 Grad Celsius	47 %/3,0 Sone
Asus R9 290 Direct CU 2 OC – optimiert	~1,12 Volt (–19 mV)	79/98 Grad Celsius	40 %/1,7 Sone
MSI R9 290 Gaming – Standard	~1,09 Volt	84/86 Grad Celsius	64 %/4,4 Sone
MSI R9 290 Gaming – optimiert	~1,0 Volt (–94 mV)	82/81 Grad Celsius	30 %/1,1 Sone

Wir haben bei allen Karten die Frequenzen auf 1.000/2.500 MHz („Uber Mode“ gemäß AMD-Referenz) sowie das Powertune-Limit auf +50 % gesetzt und anschließend Spannung sowie Belüftung gesenkt, bis ein Absturz respektive gesunder Kompromiss aus Temperatur und Lautheit erreicht ist. Der Kerntakt ist dank der Optimierung in Spielen „felsenfest“. Darüber stehen die Werte im Werkszustand.

Beendigung der Last schalten sich die äußeren Lüfter wieder ab – Sapphire nennt diese Lösung IFC, Intelligent Fan Control. Auch unter der Haube bietet die Vapor-X Neues, Sapphire nutzt für die überarbeiteten Karten Printed Circuit Boards (PCBs) mit eigenem Layout und gegenüber dem Referenzdesign aufgestockten Wandlerphasen. Die gewonnenen Reserven investiert der Hersteller in Leistung: Mit Frequenzen von 1.080/2.820 MHz für GPU-Boost und RAM (+8/13 % OC) ist die Vapor-X OC die schnellste 290X auf dem Markt. Bis auf unseren berüchtigten „Anheizer“ *Anno 2070*, wo der Takt auf durchschnittlich 1.060 MHz fällt, kann unser Sample seinen stattlichen Boost aufrechterhalten. Dies geschieht auf Kosten der Lautstärke, wir messen einen Maximalwert von 4,6 Sone bei 50 % PWM-Stärke – die kaum langsamere 290X Tri-X OC bleibt bei 3,0 Sone. Dass Luft nach oben besteht, dokumentiert die Tabelle zur Linken. Fazit: Sehr schnelle, ab Werk etwas zu laute High-End-Grafikkarte.

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

	Test in PC Games 02/14	PC Games TOP-PRODUKT Ausgabe 07/2014 1,72		Test in PC Games 03/14 – PC Games TOP-PRODUKT Ausgabe 07/2014 1,75
Produkt	**GTX 780 Ti GHz Ed. Windforce 3x**	**GTX 780 Ti Matrix Platinum**	**Vapor-X R9 290X Tri-X OC**	**Radeon R9 290X Tri-X OC**
Hersteller/Webseite	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Asus (www.asus.de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Sapphire (www.sapphiretech.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 610,-/ausreichend	Ca. € 650,-/ausreichend	Ca. € 530,-/ausreichend	Ca. € 470,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 780 Ti; GK110-425-B1 (28 nm)	Geforce GTX 780 Ti; GK110-425-B1 (28 nm)	Radeon R9 290X; Hawaii XT (28 nm)	Radeon R9 290X; Hawaii XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.880/240/48	2.880/240/48	2.816/176/64	2.816/176/64
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	324/324 MHz (0,875 VGPU)	324/324 MHz (0,887 VGPU)	300/300 MHz (0,984 VGPU)	300/300 MHz (0,961 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	1.085 (Boost: ~1.215)/3.500 MHz (+24/0 % OC)	1.006 (Boost: ~1.124)/3.500 MHz (+21/0 % OC)	~1.080 (Boost: 1.080)/2.820 MHz (+8/13 % OC)	~1.040 (Boost: 1.040)/2.600 MHz (+4/4 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,83**	**2,78**	**2,75**	**2,70**
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	4.096 Megabyte (512 Bit)	4.096 Megabyte (512 Bit)
Speicherart/Hersteller	7-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R2C)	7-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R2C)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Windforce 3x“, Dual-Slot, 6 Heatpipes (2 x 8, 4 x 6 mm), 3 x 75 mm axial, verschraubte VRM-/RAM-/Backplate	„Direct CU II“, Dual-Slot, 5 Heatpipes (1 x 10, 2 x 8, 2 x 6 mm), 1 x 100/1 x 95 mm axial, VRM-Kühler & Backplate	„Vapor-X“, 2,5-Slot (!), 5 Heatpipes (1 x 10, 2 x 8, 2 x 6 mm), 3 x 85 mm axial, VRM-/RAM-Kühler & Backplate	„Tri-X“, Dual-Slot, 5 Heatpipes (1 x 10, 2 x 8, 2 x 6 mm), 3 x 85 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte
Software/Tools/Spiele	OC Guru II (Tweak-Tool), Treiber	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber	Treiber; Downloads im Sapphire Select Club	Treiber; Downloads im Sapphire Select Club
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	1 x Strom: Molex auf 8-Pol	2x Stromadapter: 2x6-auf-8-Pol	HDMI-Kabel; alle nötigen Stromadapter; Mauspad	HDMI-Kabel; alle nötigen Stromadapter (Molex-PEG)
Sonstiges	Sample stemmt rund 1.300 MHz GPU-Takt (116 % Powertarget/1,2 Volt)	Custom-Platine mit Dual-BIOS, Spannungsmesspunkten & Safe-Mode-Button; Powertarget limitiert beim OC nicht	Custom-Platine (siehe Schaubild); Dual-BIOS (eines mit UEFI GOP); Schalter für Lüfteransteuerung („IFC“) am Heck	Basiert auf der AMD-Referenzplatine; Dual-BIOS (eines mit UEFI GOP)
Eigenschaften (20 %)	**2,34**	**2,27**	**2,42**	**2,29**
Temperatur Grafikchip (2D/Spiel/Extremfall)	33/82/82 Grad Celsius	31/77/77 Grad Celsius	39/72/72 Grad Celsius	35/76/76 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,2 (17 %)/4,4 (68 %)/4,4 (68 %) Sone	0,6 (32 %)/3,2 (53 %)/3,2 (53 %) Sone	0,4 (20 %)/4,6 (50 %)/4,6 (50 %) Sone	0,7 (20 %)/3,0 (43 %)/3,0 (43 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Ab dreistelligen Fps/Zirpen bei zweistelligen Fps	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Ab dreistelligen Fps; Zirpen bei gewöhnlichen Fps
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	14/21/19 Watt	20/33/26 Watt	16/83/63 Watt	16/80/62 Watt
Leistungsaufnahme *BC2*/*Anno 2070*/Extremfall	325/324/325 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	290/296/296 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	271/295/295 Watt (Powertune: Standard)	269/281/298 Watt (Powertune: Standard)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (1.337)/nein (1.400)/nein (1.460 MHz)	Ja (1.235)/nein (1.290)/nein (1.350 MHz)	Nein (1.190)/nein (1.240)/nein (1.295 MHz)	Nein (1.145)/nein (1.195)/nein (1.250 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.850)/nein (4.025)/nein (4.200 MHz)	Ja (3.850)/nein (4.025)/nein (4.200 MHz)	Ja (3.100)/ja (3.245)/nein (3.385 MHz)	Ja (2.860)/nein (2.990)/nein (3.120 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 116 %)	Ja (GPU bis 1,212 Volt; max. TDP 110 %)	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	28,5 (PCB: 26,7)/3,5 cm; 2 x 8-Pol (vertikal)	29,7 (PCB: 27,8)/3,6 cm; 2 x 8-Pol (vertikal)	30,0 (PCB 28,0)/4,4 cm; 2 x 8-Pol (vertikal)	30,5 (PCB 26,7)/4,0 cm; 1 x 8-/1 x 6-Pol (vert.)
Leistung (60 %)	**1,12**	**1,19**	**1,17**	**1,26**
FAZIT	+ Extrem hoher Takt (1,2+ GHz) – Hohe Lautstärke – Hohe Leistungsaufnahme	+ Zahlreiche Übertaktungs-Spezialfunktionen + Hohe Basis- und Boostfrequenzen – Hoher Preis	+ Schnellste 290X auf dem Markt + Exzellente VRM-Temperatur – Belüftung ab Werk zu aggressiv	+ Leiseste 290X unter Last + Moderate Übertaktung – Nur zwei Jahre Garantie
	Wertung: 1,71	**Wertung: 1,72**	**Wertung: 1,73**	**Wertung: 1,75**

HIS RADEON R9 290X ICEQ X² TURBO (4 GB):

Sehr schnelle 290X mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Der auf AMD-Grafikkarten spezialisierte Hersteller HIS hat sich für sein 290X-Eigendesign etwas mehr Zeit genommen als die Mitbewerber, unsere Messungen belegen jedoch, dass sich der Feinschliff gelohnt hat. HIS bringt bei der „IceQ X² Turbo" 1.040 GPU-Boost und 2.700 MHz RAM-Takt (+4/8 % OC) unter, das heißt überdurchschnittlich hohe Frequenzen in einem nur zwei Steckplätze breiten Design. Der mit Goldfarbe überzogene Kühler erledigt seine Arbeit zufriedenstellend: Im Leerlauf ist eine Lautheit von 0,7 Sone zu verzeichnen, unter Last bis zu 4,0 Sone. Der Kühler ist offenbar auf eine Maximaltemperatur von 85 °C eingestellt, was zwar relativ viel ist, aber noch deutlich unter den 94 °C des Referenzdesigns liegt. Designbedingt ist die VRM-Temperatur fast immer genauso hoch, große OC-Reserven sind daher nicht vorhanden.

In den Benchmarks gehört die HIS IceQ X² Turbo zu den schnellsten 290X-Grafikkarten, da sie ihre hohen Frequenzen in jedem Testspiel außer *Anno 2070* (~1.010 MHz) halten kann. Bei allen 290(X)-Karten lässt sich dieses Drosselverhalten durch ein erhöhtes Powertune-Limit im Catalyst Control Center abstellen. Fazit: Schnelle, relativ günstige Radeon R9 290X mit einer akzeptablen Lautstärke.

PNY GEFORCE GTX 780 TI OVERCLOCKED (3 GB):

Flinkes Eigendesign mit Schwächen bei der Lautstärke. Der Nvidia-Partner PNY ist hierzulande vor allem für die Vermarktung von Referenzdesigns und Quadro-Grafikkarten für die professionelle IT bekannt. Die GTX 780 Ti „Overclocked" mit modifizierter Kühlung und hoher Übertaktung richtet sich jedoch gezielt an spielende Enthusiasten: Ab Werk sind 1.006 MHz GPU-Basis- und 3.600 MHz Speichertakt eingestellt, wie auch bei Zotacs GTX 780 Ti AMP-Edition (Test in PC Games 02/14). Auch der Kühler, ein Dual-Slot-Design mit drei Axiallüftern, erinnert frappierend an den „Triple Silencer". Im Vergleich mit der Schwester muss sich PNY Kritik an der Lüftersteuerung gefallen lassen: Bereits im Leerlauf rotieren die Propeller mit 1.150 U/Min., was in deutlich wahrnehmbaren 1,4 Sone Lautheit mündet. Unter Spiele-Volllast sind rund 2.250 Umdrehungen bei einer Lautheit von 4,4 Sone zu verzeichnen, ohne dass die GPU-Temperatur 70 °C überschreitet. Währenddessen arbeitet die Karte mit Boosts zwischen 1.032 (*Anno 2070*) und 1.046 MHz (Rest) und liegt damit im oberen Mittelfeld der übertakteten 780-Ti-Karten.Während sich die Lautstärke im Leerlauf selbst mit einer manuellen Lüfterkurve im MSI Afterburner nicht beheben lässt, hat das Design unter Last noch reichlich Luft für Silent-Ambitionen. Mit auf 50 Prozent fixiertem PWM-Impuls und maximalem Powertarget (106 %) absolviert unser Sample Anno 2070 mit einem konstanten 1.058-MHz-Boost, höchstens 75 °C Kerntemperatur sowie einer Lautheit von 3,2 Sone. Wer auf 40 Prozent hinuntergeht, landet bei 2,2 Sone. Fazit: Schnelle, aber zu aggressiv belüftete GTX 780 Ti OC.



Sapphires „Intelligent Fan Control", die im Leerlauf zwei der drei Lüfter schlafen legt, lässt sich per Schalter deaktivieren.

SAPPHIRE VAPOR-X RADEON R9 290 TRI-X OC (4 GB)

Die beste R9 290 am Markt, schnell und relativ leise. Bei der Vapor-X R9 290 Tri-X handelt es sich um die kleine Schwester der Vapor-X R9 290X. Auch sie ergänzt den guten Tri-X-Kühler mit einer Vapor-Chamber auf der GPU, bietet eine überarbeitete Lüftersteuerung, eine herstellereigene Platine sowie einen werkseitig erhöhten Takt. Unser Muster hält seinen Boost in jedem Spiel auf den voreingestellten 1.030 MHz, ein neunprozentiges Plus gegenüber dem Referenzwert. Zusammen mit dem 2.800 MHz schnellen Speicher (+12 %) ist die Vapor-X Tri-X OC die kräftigste R9 290, sie ist sogar schneller als 290X-Referenzkarten im „Quiet Mode". Unter Volllast messen wir eine maximale Lautheit von 3,2 Sone bei 78 °C Kern- und 75 °C Wandlertemperatur. Die Tri-X OC liegt bei 2,9 Sone, 74 °C GPU- und 82 °C VRM-Temperatur, rechnet aber nur mit 1.000/2.600 MHz. Fazit: Die beste R9 290 auf dem Markt, Top-Produkt!

PALIT GEFORCE GTX 780 JET STREAM 6GB (6 GB)

Kleiner Titan mit durchweg leisem Kühlsystem. Neben Evga, Gainward und Zotac ist Palit der vierte Nvidia-Partner mit einer GTX 780/6G im Portfolio. Der Aufpreis gegenüber der gleich getakteten 3G-Version beträgt faire 50 Euro. Die Ähnlichkeit zur GTX 780 Super Jetstream ist indes nicht zufällig, Palit verwendet für die GTX 780 Jetstream 6GB das gleiche Design.

Die Unterschiede sitzen unter der Haube: Statt eines GK110-300 mit A1- (alt) oder B1-Endung (neuer) kommt auf der 6-Gigabyte-Version ein GK110-301-B1 zum Einsatz. Zwar wollte sich Nvidia zu den Änderungen innerhalb des Kerns nicht äußern, wir vermuten jedoch eine Anpassung des Speicher-Controllers an RAM-Chips doppelter Kapazität. Denn im Gegensatz zur GTX Titan „Classic" kommen auf der GTX 780/6G nicht doppelt so viele, sondern auch doppelt so dichte Bau-



3, 4, 6 ODER 8 GIGABYTE? HILFE!

Immer mehr Grafikkarten werden auch mit doppelter Speichermenge angeboten. Doch wer braucht diese RAM-Giganten eigentlich?

Abseits von kleinen, aber rasend schnellen Zwischenspeichern (Caches) ist der Grafikspeicher die einzige Möglichkeit für den Grafikchip, wichtige Daten lokal zu lagern. Ist der Grafikspeicher als letztes und langsamstes „Regal" auf der Grafikkarte belegt, müssen Textur-, Pixel- und Geometriedaten umständlich im Hauptspeicher des Computers geparkt werden. Da dieser Umweg viel Zeit und damit auch Leistung kostet, gilt es, ihn möglichst zu vermeiden. Grundsätzlich ist ein großer Grafikspeicher also sinnvoll, um für jede erdenkliche Datenflut gerüstet zu sein. Unsere Praxistests mit aktuellen und grafisch aufgewerteten Spielen (Mods, hohe Antialiasing-Stufen) belegen, dass 3 Gigabyte erst in Ultra HD (3.840 x 2.160) knapp werden – und dort nur in Einzelfällen. Wer seine Grafikkarte jedoch auch noch im Jahr 2015 zu nutzen gedenkt, kann den Aufpreis von etwa 50 Euro für 6 Gigabyte investieren. Das gilt in erster Linie für GTX-780- und Ti-Karten, im Falle der schwächeren R9 280X genügen 3 Gigabyte. Auch R9-290(X)-Karten sind mit ihren 4 Gigabyte bestens versorgt.



steine zum Einsatz.

Im Testparcours überzeugt die Karte auf ganzer Linie: Dank mittlerer Boosts auf 1.032 bis 1.045 MHz kann sie mit den alten Titanen sowie der neuen Konkurrenz in Form der Radeon R9 290 mithalten und wird dabei zu keiner Zeit laut. Unser Muster erzeugt im Leerlauf eine gute Lautheit von 0,4 und unter Volllast höchstens 1,9 Sone bei 74 °C Kerntemperatur. Wer hofft, die Kühlreserven beim Übertakten auszunutzen, wird vom Powerlimit gebremst: Zwar stemmt unser Muster bis zu 1.200 MHz Kern- und 3.600 MHz Speichertakt, aber nicht gleichzeitig. Wagemutige Naturen versuchen, dieses Manko durch eine BIOS-Modifikation auszuhebeln (Garantieverlust!). Fazit: Gelungene Grafikkarte mit üppiger Speicherausstattung.

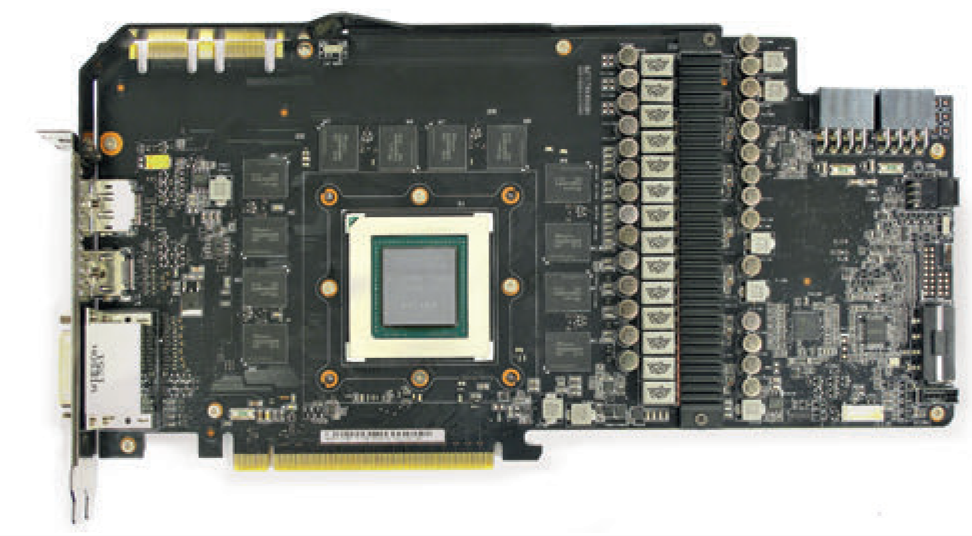
MSI RADEON R9 280X GAMING 6G (6 GB)

In jeder Lage leises 280X-Design mit reichlich Grafikspeicher. Lange Zeit führte lediglich Sapphire 6-Gigabyte-

ASUS MATRIX PLATINUM: GTX 780 TI FÜR TUNER

Hohe Leistung ab Werk ist euch nicht genug? Ihr hantiert gern mit flüssigem Stickstoff und besucht Events für Übertakter? Dann bereitet euch Asus' Matrix definitiv mehr Freude als ordinäre Ti-Modelle.

Neben Evga (Classified) und MSI (Lightning) hat sich Asus mit der Matrix-Serie bei Extrem-Übertakten einen Namen gemacht. Die übergroße Platine der GTX 780 Ti Matrix lädt erneut zum Tunen ein: Neben der insgesamt 14-phasigen Spannungsversorgung inklusive hochwertiger Kondensatoren und Drosseln verfügt die Karte über Spezialfunktionen beim Einsatz extremer Kühlmittel. Neben zusätzlicher Energie per Molex-Stecker kann der Speicher durch Umlegen eines Schalters beheizt werden, sollte er unter flüssigem Stickstoff nicht anspringen. Der bekannte „Safe Mode"-Knopf bringt auch Normalnutzern etwas, stellt er doch das Standard-BIOS wieder her, falls es der Bastler nach einer Modifikation „zerschossen" hat.



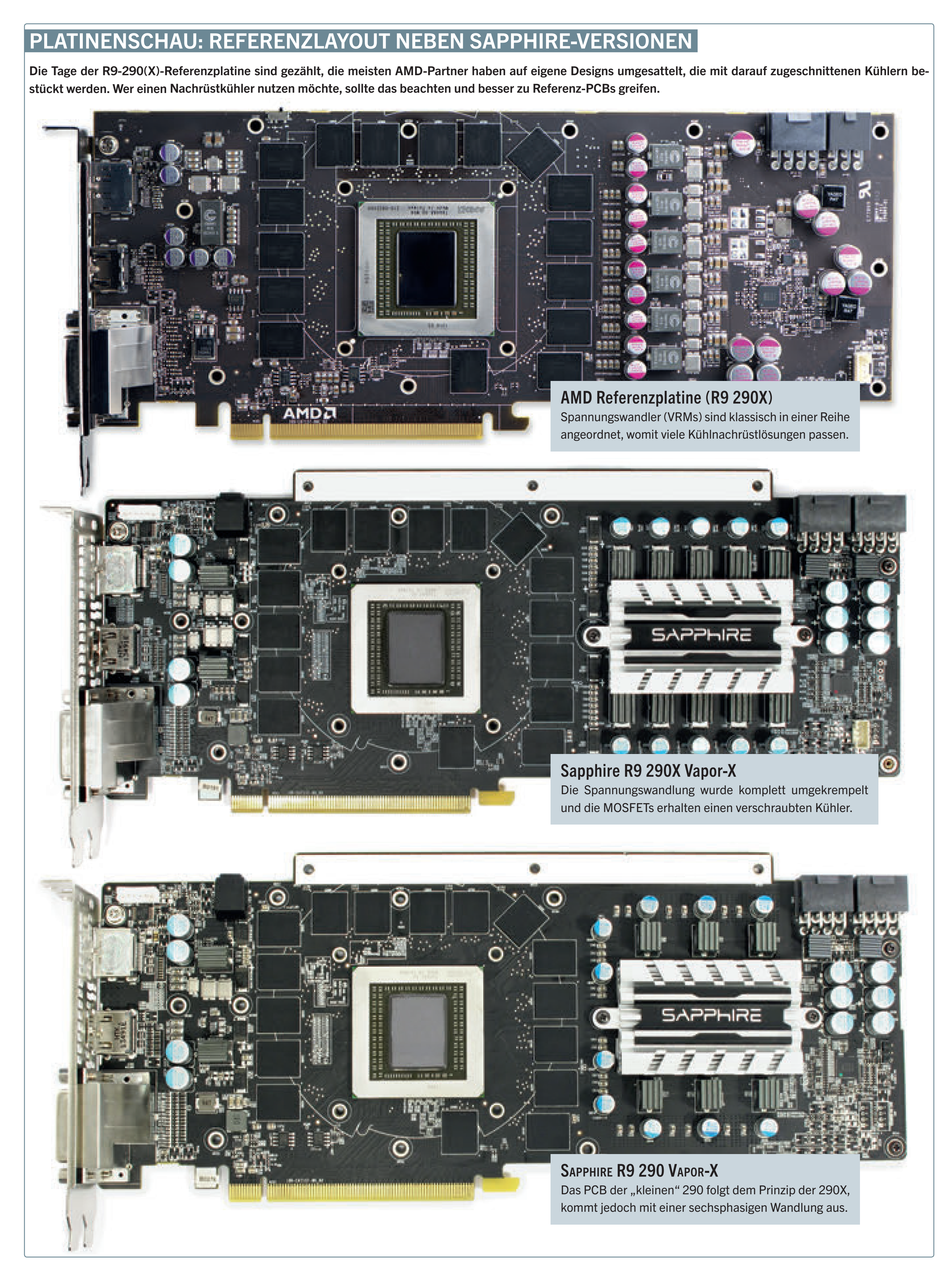
GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

Produkt	R9 290X Direct CU II OC	R9 290X IceQ X² Turbo	GTX 780 Ti Overclocked	Radeon R9 290X PCS+
	Test in PC Games 03/14			Test in PC Games 04/14
Hersteller/Webseite	Asus (www.asus.de)	HIS (www.hisdigital.com/de)	PNY (www.pny.eu)	Powercolor (www.powercolor.com/de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 450,-/befriedigend	Ca. € 450,-/befriedigend	Ca. € 620,-/ausreichend	Ca. € 440,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon R9 290X; Hawaii XT (28 nm)	Radeon R9 290X; Hawaii XT (28 nm)	Geforce GTX 780 Ti; GK110-425-B1 (28 nm)	Radeon R9 290X; Hawaii XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.816/176/64	2.816/176/64	2.880/240/48	2.816/176/64
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	300/300 MHz (0,961 VGPU)	300/300 MHz (0,961 VGPU)	324/324 MHz (0,900 VGPU)	300/300 MHz (1,008 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	~1.050 (Boost: 1.050)/2.700 MHz (+5/8 % OC)	~1.030 (Boost: 1.040)/2.700 MHz (+4/8 % OC)	1.006 (Boost: ~1.032)/3.600 MHz (+12/3 % OC)	~1.020 (Boost: 1.050)/2.700 MHz (+5/8 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,80**	**2,85**	**2,83**	**3,00**
Speichermenge/Anbindung	4.096 Megabyte (512 Bit)	4.096 Megabyte (512 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	4.096 Megabyte (512 Bit)
Speicherart/Hersteller	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W2032BBBG–6A-F)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	7-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R2C)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Direct CU II", Dual-Slot, 5 Heatpipes (1 x 10, 2 x 8, 2 x 6 mm), 1x 100/1x 95 mm axial, VRM-Kühler & Backplate	„IceQ X²", Dual-Slot, 5 Heatpipes (2 x 8, 3 x 6 mm), 2 x 85 mm axial, VRM-/RAM-Kühler & Backplate	Eigendesign, Dual-Slot, 4 Heatpipes à 6 mm, 3 x axial (1 x 90, 2 x 75 mm), verschraubte VRM-/RAM-Kühlplatte	„PCS": 2,5-Slot (!), 5 Heatpipes (4 x 6, 1 x 8 mm), 3 x 80 mm axial, VRM- & RAM-Kühler & Backplate
Software/Tools/Spiele	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber	Iturbo (Tweaker), Treiber	Treiber-CD	Power Up (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	1 x Strom: 2x6-auf-8-Pol; Aufkleber in 2 Farben	–	1 x Strom: Molex-auf-6-Pol; DVI-VGA-Adapter	1 x Stromadapter 2x6-auf-8-Pol
Sonstiges	Custom-PCB inkl. Dual-BIOS & Spannungsmesspunkten optionale Aufkleber für Kühler	Dual-BIOS („Standard" und „Silent"); Zero Core Power	PCB: Nachbau der Referenzplatine; Powertarget limitiert OC-Potenzial	Dual-BIOS („Uber" und „Quiet" mit beschränkter Lüfterstärke); Zero Core Power
Eigenschaften (20 %)	**2,34**	**2,38**	**2,42**	**2,45**
Temperatur Grafikchip (2D/Spiel/Extremfall)	36/81/87 Grad Celsius	36/85/85 Grad Celsius	30/69/69 Grad Celsius	31/65/66 (Uber) oder 31/74/74 °C (Quiet)
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,7 (20 %)/3,6 (48 %)/4,7 (53 %) Sone	0,7 (20 %)/4,0 (47 %)/4,0 (47 %) Sone	1,4 (34 %)/4,4 (62 %)/4,4 (62 %) Sone	0,8 (30 %)/4,6 (65 %)/4,6 (65 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Ab dreistelligen Fps; Zirpen b. gewöhnlichen Fps	Ab dreistelligen Fps/Zirpen bei zweistelligen Fps	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	20/80/58 Watt	18/77/58 Watt	16/29/19 Watt	14/82/60 Watt
Leistungsaufnahme *BC2*/*Anno 2070*/Extremfall	270/297/360 Watt (Powertune: Standard)	247/264/270 Watt (Powertune: Standard)	267/268/268 Watt (Powertarget: 100 Prozent)	295/298/303 Watt (Powertune: Standard)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (1.155)/nein (1.210)/nein (1.260 MHz)	Nein (1.145)/nein (1.195)/nein (1.250 MHz)	Ja (1.135)/ja (1.185)/nein (1.240 MHz)	Nein (1.155)/nein (1.210)/nein (1.260 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (2.970)/nein (3.105)/nein (3.240 MHz)	Nein (2.970)/nein (3.105)/nein (3.240 MHz)	Ja (3.960)/nein (4.140)/nein (4.320 MHz)	Nein (2.970)/nein (3.105)/nein (3.240 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)	Ja (GPU bis 1,187 Volt; max. TDP 106 %)	Ja (GPU & Aux +100 mV; Powerlimit +50 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	28,8 (PCB 26,7)/3,5 cm; 1 x 8-/1 x 6-Pol (vert.)	29,8 (PCB 26,7)/3,5 cm; 2 x 8-Pol (vertikal)	30,2 (PCB: 26,7)/3,5 cm; 1 x 8-Pol/1 x 6-Pol (vert.)	29,4 (PCB 26,7)/4,5 cm; 1 x 8-/1 x 6-Pol (vert.)
Leistung (60 %)	**1,20**	**1,23**	**1,22**	**1,23**
FAZIT	+ Zweitschnellste 290X auf dem Markt + Starker Kühler mit Silent-Potenzial … − … aber ab Werk zu aggressiv eingestellt	+ Überdurchschnittliche Übertaktung + Moderate Leistungsaufnahme − Geringe OC-/Temperatur-Reserven	+ Hoher Basistakt + 3 Jahre Garantie − Suboptimale Lüfterregelung	+ Starker 2,5-Slot-Kühler mit Reserven, … − … aber schwache VRM-Kühlung − Minimalistisches Zubehör
	Wertung: **1,75**	Wertung: **1,78**	Wertung: **1,78**	Wertung: **1,83**

PLATINENSCHAU: REFERENZLAYOUT NEBEN SAPPHIRE-VERSIONEN

Die Tage der R9-290(X)-Referenzplatine sind gezählt, die meisten AMD-Partner haben auf eigene Designs umgesattelt, die mit darauf zugeschnittenen Kühlern bestückt werden. Wer einen Nachrüstkühler nutzen möchte, sollte das beachten und besser zu Referenz-PCBs greifen.



AMD Referenzplatine (R9 290X)
Spannungswandler (VRMs) sind klassisch in einer Reihe angeordnet, womit viele Kühlnachrüstlösungen passen.

Sapphire R9 290X Vapor-X
Die Spannungswandlung wurde komplett umgekrempelt und die MOSFETs erhalten einen verschraubten Kühler.

Sapphire R9 290 Vapor-X
Das PCB der „kleinen" 290 folgt dem Prinzip der 290X, kommt jedoch mit einer sechsphasigen Wandlung aus.

Grafikkarten mit Tahiti-Grafikchip, damals als HD 7970 vermarktet. Mit dem Wechsel auf die Bezeichnung Radeon R9 280X zieht nun auch MSI nach. Analog zur GTX 780/6G trägt auch die 280X Gaming 6G nicht etwa doppelt so viele RAM-Chips wie Standardkarten, sondern arbeitet mit doppeltkapazitiven Bausteinen, in diesem Fall aus dem Hause Elpida. Zwar sorgt ein derart großer Speicher für ein warmes Gefühl in der Magengegend, praktische Vorteile abseits von konstruierten Extremfällen sucht man jedoch vergebens.

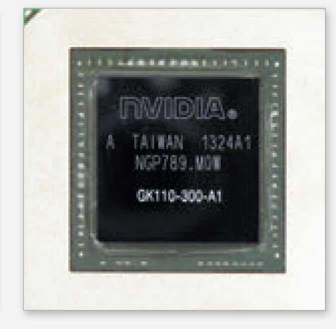
Den Speicher und bei Redaktionsschluss noch saftigen Aufpreis dafür ausgeblendet, macht MSI mit der R9 280X Gaming 6G jedoch alles richtig. Gegenüber der 3G-Version steigt der Boost von 1.020 auf 1.050 MHz bei unveränderten 3.000 MHz Speichertakt; der Boost wird in allen von uns getesteten Spielen aufrechterhalten. Mit diesen Frequenzen erreicht die Karte genau das Niveau der Radeon HD 7970 GHz Edition und kann sich folglich mit übertakteten Versionen der Geforce GTX 770 messen. Die Lüftersteuerung ist optimal eingestellt: Im Leerlauf rotieren die Lüfter rund 1.000 Mal pro Minute, was wie bei der 3G-Version in beinahe unhörbaren 0,2 Sone mündet. Unter Spiele-Volllast sind gute 1,6 Sone zu verzeichnen; wer möchte, kann die Karte auch mit 25 % PWM-Kraft und 1,2 Sone betreiben. Fazit: Gute Grafikkarte, die allerdings erst deutlich unter 300 Euro preislich attraktiv wird.

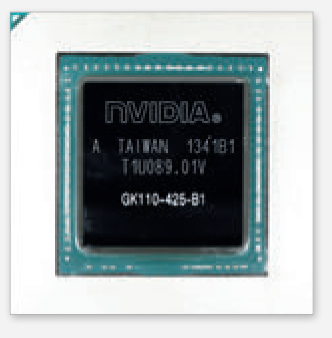
FAZIT

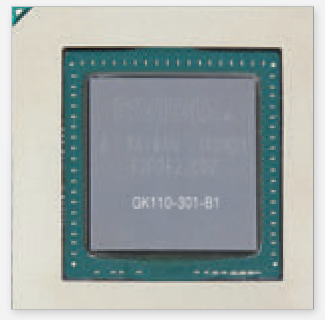
High-End-Grafikkarten

Die Auswahl auf dem Grafikkartenmarkt lässt mittlerweile keine Wünsche offen, für jeden Geldbeutel und Anspruch findet sich das passende Modell. Wie immer gilt: Schaut genau auf die individuellen Stärken und Schwächen der Probanden und überprüft, ob ihr für die Titel, die ihr bevorzugt spielt wirklich mehr als 3 GByte VRAM benötigt.









4 × GK110: Nvidias Top-Chip hat diverse Evolutions- und Ausbaustufen hinter sich. Oben: Der Grafikchip einer GTX Titan von Ende 2012 neben einer GTX 780 von Mitte 2013, darunter Kerne einer GTX 780 Ti (Ende 2013) und GTX 780/6G von Anfang 2014.

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

	PC Games TOP-PRODUKT Ausgabe 07/2014 1,84	Test in PC Games 02/14 – PC Games TOP-PRODUKT Ausgabe 07/2014 1,87	PC Games TOP-PRODUKT Ausgabe 07/2014 1,92	
Produkt	**Vapor-X R9 290 Tri-X OC**	**Radeon R9 290 Tri-X OC**	**GTX 780 Jetstream 6GB**	**R9 280X Gaming 6G**
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Palit (www.palit.biz)	MSI (http://de.msi.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 400,-/befriedigend	Ca. € 370,-/befriedigend	Ca. € 450,-/ausreichend	Ca. € 350,-/ausreichend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon R9 290; Hawaii Pro (28 nm)	Radeon R9 290; Hawaii Pro (28 nm)	Geforce GTX 780; GK110-301-B1 (28 nm)	Radeon R9 280X; Tahiti XTL (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.560/160/64	2.560/160/64	2.304/192/48	2.048/128/32
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	300/300 MHz (1,008 VGPU)	300/300 MHz (0,984 VGPU)	324/324 MHz (0,875 VGPU)	300/300 MHz (0,850 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	~1.030 (Boost: 1.030)/2.800 MHz (+9/12 % OC)	~1.000 (Boost: 1.000)/2.600 MHz (+6/4 % OC)	902 (Boost: ~1.032)/3.004 MHz (+14/0 % OC)	1.050 (Boost: 1.050)/3.000 MHz (+5/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,80**	**2,75**	**2,93**	**2,65**
Speichermenge/Anbindung	4.096 Megabyte (512 Bit)	4.096 Megabyte (512 Bit)	6.144 Megabyte (384 Bit)	6.144 MiByte (384 Bit)
Speicherart/Hersteller	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GC4H24MFR-T2C)	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W4032BABG–60-F)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI-D, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	1 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport
Kühlung	„Vapor-X", 2,5-Slot (!), 5 Heatpipes (1 x 10, 2 x 8, 2 x 6 mm), 3 x 85 mm axial, VRM-/RAM-Kühler & Backplate	„Tri-X", Dual-Slot, 5 Heatpipes (1 x 10, 2 x 8, 2 x 6 mm), 3 x 85 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte	„Jetstream", 2,5-Slot (!), 5 Heatpipes à 6 mm, 3 x Axiallüfter (1 x 90, 2 x 80 mm), VRM-/RAM-Platte	„Twin Frozr IV", Dual-Slot, 5 Heatpipes (1 x 8, 4 x 6 mm), 2 x 95 mm axial, VRM-/RAM-Kühler & Backplate
Software/Tools/Spiele	Treiber; Downloads im Sapphire Select Club	Treiber; Downloads im Sapphire Select Club	Thunder Master (Tweak-Tool), Treiber	Afterburner & Gaming App, Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	HDMI-Kabel; nötige Stromadapter; Mauspad	HDMI-Kabel; nötige Stromadapter (Molex-PEG)	DVI-VGA, HDMI-DVI, 2x6-auf-8-Pol-Adapter	Mini-DP-DP, DVI-VGA, Stromadapter; CF-Brücke
Sonstiges	Custom-Platine; Dual-BIOS (eines mit UEFI GOP); Schalter für Lüfteransteuerung am Heck	Basiert auf Referenzplatine; Dual-BIOS (eines mit UEFI GOP); Zero Core Power	Spannungsmesspunkte am PCB-Heck; Powertarget limitiert OC; GK110-301-B1	Dual-BIOS (eines mit UEFI GOP); Zero Core Power
Eigenschaften (20 %)	**2,29**	**2,21**	**1,87**	**1,98**
Temperatur Grafikchip (2D/Spiel/Extremfall)	38/78/78 Grad Celsius	34/74/77 Grad Celsius	30/74/74 Grad Celsius	33/79/86 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,4 (20 %)/3,2 (45 %)/3,2 (45 %) Sone	0,8 (20 %)/2,9 (42 %)/3,1 (44 %) Sone	0,4 (30 %)/1,9 (48 %)/1,9 (48 %) Sone	0,2 (18 %)/1,6 (30 %)/2,9 (44 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Normal (ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	11/80/58 Watt	16/78/56 Watt	15/25/18 Watt	19/59/54 Watt
Leistungsaufnahme *BC2*/*Anno 2070*/Extremfall	262/288/288 Watt (Powertune: Standard)	246/267/303 Watt (Powertune: Standard)	257/260/260 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	205/226/295 Watt (Powertune: Standard)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.135)/nein (1.185)/nein (1.235 MHz)	Ja (1.100)/nein (1.150)/nein (1.200 MHz)	Ja (1.135)/ja (1.185)/nein (1.240 MHz)	Ja (1.155)/nein (1.210)/nein (1.260 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.080)/nein (3.220)/nein (3.360 MHz)	Ja (2.860)/nein (2.990)/nein (3.120 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/nein (3.605 MHz)	Ja (3.300)/ja (3.450)/nein (3.600 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU & Aux +100 mV; max. PT +50 %)	Ja (GPU & Aux +100 mV; max. PT +50 %)	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 106 %)	Ja (GPU/RAM +100 mV), PT-Limit +20 %
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	30,0 (PCB 28,0)/4,4 cm; 2 x 8-Pol (vertikal)	30,5 (PCB 26,7)/4,0 cm; 1 x 8-/1 x 6-Pol (vert.)	28,0 (PCB: 26,7)/4,8 cm; 1 x 8-Pol/1 x 6-Pol (vert.)	26,7/3,5 cm; 1 x 8-/1 x 6-Pol (vertikal)
Leistung (60 %)	**1,37**	**1,46**	**1,60**	**2,09**
FAZIT	+ Schnellste R9 290 am Markt + Starker Kühler mit Silent-Potenzial … − … könnte ab Werk noch leiser sein	+ Gute Lautstärke unter Volllast + Übertaktung auf ein Gigahertz − Lauter als viele GTX-780-Karten	+ Satte 6 Gigabyte Speicher + Leiser, gut eingestellter Kühler − Nur 2 Jahre Garantie	+ Leise Kühlung in jeder Lage + Zukunftsträchtige 6 Gigabyte Speicher − Hoher Preis (R9-290-Niveau)
	Wertung: **1,84**	Wertung: **1,87**	Wertung: **1,92**	Wertung: **2,18**



Klangkultivierung

Von: Philipp Reuther

Um Onboard-Audio oder Soundkarte den besten Klang zu entlocken, ist nicht ausschließlich das verwendete Equipment entscheidend. So kitzelt ihr per Software das Optimum aus eurer Hardware.

Egal ob Onboard-Audio oder hochwertige Soundkarte, praktisch in allen Fällen wird zu der Hardware eine passende Software mitgeliefert. Je nach Soundkarte beziehungsweise Art und Güte des auf der Hauptplatine verbauten Onboard-Chips finden sich in den Treibermenüs meist umfangreiche Einstellungen zu Lautsprechersetup, Mikrofoneinstellungen und eventuell Software-Features wie virtueller Surround und andere Effekte. Doch wie entlockt man der Hardware per Software bestmöglichen Klang? Nun, dies lässt sich nicht komplett pauschalisieren, denn je nach verwendeter Audio-Ausrüstung, Einsatzzweck und der Qualität der eingespielten Medien variieren auch die optimalen Einstellungen.

Natürlich unterscheiden sich zudem auch die Software-Oberflächen und Features je nach zum Einsatz kommender Hardware. Doch viele Optionen wie etwa die Lautsprechereinstellungen oder der Equalizer finden sich in der einen oder anderen Form bei praktisch allen Audio-Lösungen, mit Ausnahme von reinen Digitalwandlern (DACs). Auch viele der Features ähneln sich stark, etwa das Smart Volume Management, die Geräuschunterdrückung und Stimmmodulation für das Mikrofon oder der virtuelle Surround-Sound für Kopfhörer. Auch wenn sich die Begriffe für die einzelnen Features in einigen Fällen unterscheiden und eventuell erst in den Menüs aufgestöbert werden wollen: Es gibt so etwas wie einen Standard bei Soundkarten und Onboard-Audio.

Der ist auch bitter nötig, denn sonst würden selbst auf diesem Gebiet Bewanderte Schwierigkeiten bei der korrekten Einstellung haben. Besonders gilt dies für das Onboard-Audio, denn hier gibt es eine Vielzahl von Konfigurationsmöglichkeiten.

Bei einigen teureren Mainboards liegt eine Software von Creative bei oder Untermenüs für zusätzliche Dolby- und Surround-Features werden ergänzt. Diese unterscheiden sich aber im Prinzip nicht von denen der Soundkarten, weshalb wir einen einfachen Überblick über die gemeinsamen Features und die der verschiedenen Soundkarten geben können. Zuerst wollen wir aber auf einige allgemeingültige Settings eingehen. Denn auch hier gibt es einige Dinge zu beachten. Als Erstes solltet ihr prüfen, ob ihr eure Hardware bestmöglich angeschlossen habt.

DIE WIEDERGABEQUALITÄT

Bei den meisten Soundkarten oder Onboard-Chips lässt sich die Wiedergabequalität, manchmal auch Samplingfrequenz oder Standardformat genannt, über das Treibermenü anpassen. Sollte dies nicht der Fall sein, kann sie per Umweg über das Eigenschaften-Fenster der Wiedergabe-Hardware über Windows Audio festgelegt werden. Hier liegt der erste Stolperstein: Eine Einstellung auf eine höhere Qualitätsstufe geht nicht zwingend mit einer Verbesserung der Audio-Qualität einher. Wird etwa eine MP3-Datei mittlerer Qualität oder ein Youtube-Video mit 44 kHz bei 16 Bit mit einer höherer Qualitätsein-

ANSCHLUSSFRAGE: WELCHES KABEL PASST ZU MEINEM SETUP?

Bevor ihr Anpassungen an der Software vornehmt, solltet ihr zuerst sicherstellen, dass ihr auch den richtigen Anschluss nutzt.

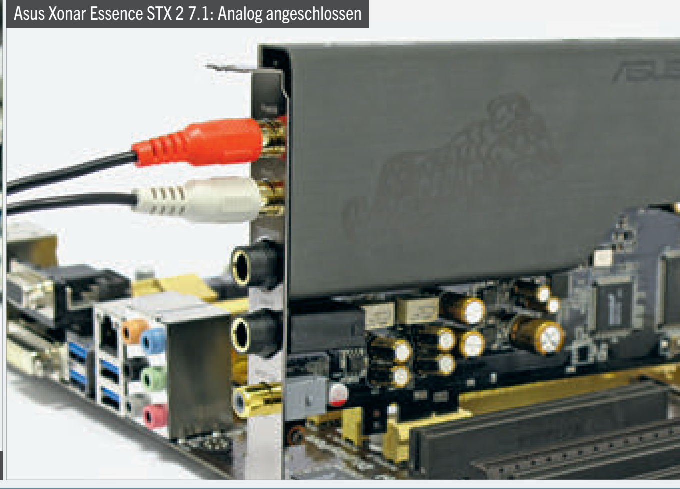
Klinkenstecker, Cinch-Ausgang, Koaxial oder Toslink – wie bekomme ich den besten Klang vom PC zu Boxen oder Anlage? Einfach an den analogen Audio-Ausgang, doch zuerst über einen Digital-Verstärker oder vielleicht direkt per USB? Diese Fragen lösen sich recht einfach, wenn die vorhandene Hardware näher betrachtet wird.

Ist eine Soundkarte installiert, sollte das Equipment auch direkt dort angeschlossen werden. Und zwar analog, da sonst die hochwertigen Wandler der Soundkarte umgangen werden. Dies gilt auch für die meisten Kompaktanlagen, denn deren Digitalwandler (DACs) sind in vielen Fällen von minderer Qualität. Besitzt ihr dagegen einen wirklich guten Digital-Verstärker oder eine entsprechende Anlage, doch nur eine Soundkarte der Einstiegsklasse, könntet ihr ein besseres Ergebnis erzielen, wenn ihr den Verstärker digital mit der Soundkarte verbindet. Nutzt bei analoger Verbindung zudem möglichst die hinteren Anschlüsse, dies vermindert Störgeräusche.

Kommt auf eurer Hauptplatine ein minderwertiger Audio-Codec wie der ALC 892 zum Einsatz, solltet ihr prinzipiell die digitalen Anschlüsse favorisieren. Bei sehr günstigen Lautsprechern oder Verstärkern mit Digital-Eingang ist allerdings nicht gewährleistet, dass deren DACs besser als diejenigen des Onboard-Audios sind. Hier müsst ihr eventuell etwas experimentieren.



Realtek Onboard: Digital angeschlossen



Asus Xonar Essence STX 2 7.1: Analog angeschlossen

stellung von 192 kHz und 24 Bit abgespielt, muss das Eingangsformat umgewandelt werden. Im besten wie allerdings auch meist unrealistischen Fall bleibt die Wiedergabequalität etwa gleich. Wahrscheinlicher ist aber, dass der Klang durch das Upsampling geringfügig leidet. Hört ihr also meist stark komprimierte Musik im MP3-Format oder beschränkt euch bei Medien auf Internet-Videos oder DVDs, solltet ihr die Qualitätsstufe entsprechend auf „DVD-Qualität" setzen. Ähnliches gilt für Spiele, denn kaum ein Titel nutzt (hauptsächlich aus Platzgründen) wirklich hochwertige Audio-Dateien. Eine Ausnahme tritt dann in Kraft, wenn das Signal per Digital-Kabel zu einem Verstärker durchgeschleift werden soll und dieser nur bestimmte Formate unterstützt. Für dieses Szenario solltet ihr nach Möglichkeit auch gleich die Echtzeitcodierung durch Dolby oder DTS nutzen.

Falls ihr eure Musik unkomprimiert von Super-Audio-CD oder im hochqualitativen FLAC-Format genießen wollt oder Filme von Blu-rays schauen möchtet, könnt ihr außerdem die höchste Einstellung für die Wiedergabe wählen. Da unter diesen Umständen eventuell häufig zwischen den Qualitätsstufen gewechselt werden müsste, besitzen gute Audio- und Video-Player meist eine eigene Einstellungsmöglichkeit. Prinzipiell gilt: Verwendet die am besten passende Einstellung für die wiederzugebenden Medien.

TREIBERSPEZIFISCHES

Kommen wir nun zu den Einstellungsmöglichkeiten in den Treibermenüs der Soundkarten und Onboard-Chips. Diese Menüs unterscheiden sich meist nur von Hersteller zu Hersteller erwähnenswert, bei hauseigenen Marken kommt oftmals ein sehr ähnliches Menü zum Einsatz, das bei hochwertigen Soundkarten einige Extras bietet. Allerdings verbergen sich die Einstellungsmöglichkeiten öfters etwas, bei einer Asus Xonar U7 oder Phoebus müssen die Optionen für den vollen Umfang etwa mit einem Rechtsklick erweitert werden – im Gegensatz zu einer Xonar STX, deren Einstellungen direkt im Hauptmenü verfügbar sind und sich ohne größere Probleme auch auf Einsteigerkarten wie die Xonar DGX übertragen lassen. Ähnliches gilt für Creative-Soundkarten der Z-Serie, auch auf die älteren X-Fi-

TREIBERMENÜ ASUS XONAR

Exemplarisch nutzen wir das Treibermenü der Asus Xonar Essence STX 2. Viele dieser Optionen finden sich so oder sehr ähnlich aber auch bei anderen Asus-Karten, etwa der Xonar DGX oder der Xonar U7.

Die wichtigsten Soundeinstellungen findet ihr bei der Xonar STX 2 direkt im Hauptfenster. Hier könnt ihr die Samplingfrequenz festgelegen, die Ausgänge bestimmen und die Surround-Simulation Dolby Headphone und das Smart Volume Management SVN zuschalten. Asus bietet bei seinen Soundkarten mehrere interessante DSP-Modi, darunter Presets für Spiele, Filme und Musik an, die ihr auch gesondert konfigurieren könnt. Hier entdeckt ihr auch den Hi-Fi-Mode (HF), der mit einem Klick alle Features für virtuellen Surround und Effekte deaktiviert und so ungetrübten Musikgenuss ermöglicht. Der GX-Modus bringt die Unterstützung für EAX, ähnlich Creatives Alchemy. Diese Option kann allerdings für Instabilitäten sorgen und sollte nur für spezifische Titel mit EAX-Support aktiviert werden. Der Equalizer findet sich neben einigen (wenig sinnvollen) EAX-Klangverbiegern unter der Option Effect, die Bassumleitung könnt ihr mittels der Flexbass steuern.



TREIBERMENÜ CREATIVE Z-SERIE

Seit Einführung der Sound-Blaster-Z-Serie ist das Treibermenü von Creative endlich übersichtlicher geworden. Unter den einzelnen Menüpunkten findet ihr eine Vielzahl mehr oder minder praktischer Optionen.

Das SBX Pro Studio ist eine Sammlung an Audio-Technologien, die Surround- und ein Bassmanagement sowie das Smart Volume Management vereinen. Hier findet sich auch der Creative-eigene Crystallizer, der minderwertige Audio-Dateien durch einen künstlichen Dynamik-Boost und Verstärkung der oberen und unteren Frequenzen verbessern soll. Allerdings wird der Klang schnell harsch und unsauber, verwendet das Feature also mit Bedacht. Analog zum SBX Studio für die Wiedergabe beinhaltet das Creative-Z-Menü Crystalvoice für Mikrofone. Hier verbirgt sich eine Echo- und Geräuschunterdrückung sowie ein Smart Volume Management, das die Sprachlautstärke ausgleicht. Zudem befinden sich hier unter FX einige zuschaltbare Effekte. Fast alle dieser Features sind auch bei älteren Soundkarten der X-Fi-Generation vorhanden, dort allerdings meist unter anderem Namen und in einer früheren Evolutionsstufe.



TREIBERMENÜ REALTEK ALC892

Realteks ALC892 gehört zu den verbreitetsten Lösungen für Onboard-Sound. Je nach Hauptplatine und der verwendeten Software werden Features wie virtueller Surround unterstützt oder nicht.

Das Treibermenü für den ALC892 des verwendeten Asus Sabertooth 990FX orientiert sich stark am Standard-Menü von Realtek und wirkt unübersichtlich. Um zu den Lautsprechereinstellungen für die analogen Ausgänge zu gelangen, müssen diese zuerst einmal angeschlossen sein, erst dann erscheinen sie im Menü. Die Digital-Ausgänge können ebenfalls so konfiguriert werden. Eine gesonderte Einstellung für Kopfhörer gibt es bei unserer Platine nicht, wir können nur „Stereo" anwählen. Die Kopfhörer-Virtualisierung passt den Klang jedoch zusätzlich an und erzeugt ein offeneres Klangbild, ist aber keine Surround-Simulation. Besonderheiten bei Realtek: Viele Nutzer klagen über zu leise Mikrofone. Mit der Option „alle Eingangsbuchsen in unabhängige Geräte aufteilen" unter den erweiterten Settings kann das Problem eventuell gelöst werden, denn nun lassen sich alle Eingänge separat verstärken. Auch die Ausgänge können jetzt separat angesteuert werden.



Karten des Herstellers lassen sich die meisten Optionen 1:1 übertragen, sie verstecken sich dort aber an anderer Stelle und eventuell mit anderem Wortlaut in dem etwas unübersichtlichen X-Fi-Menü.

Anders sieht die Sache beim Onboard-Audio aus, hier können die Treibereigenschaften je nach Board-Hersteller sehr unterschiedlich ausfallen, selbst wenn die gleiche Hardware verbaut wurde. Oft kommen auch zusätzlich lizenzierte Features von Drittherstellern zum Einsatz, beispielsweise die Surround-Simulation SRS Trusurround oder auch Software von Creative.

Wir können in diesem Artikel daher nur auf einige wenige der möglichen Oberflächen genauer eingehen, die meisten Optionen finden sich jedoch praktischerweise in gleicher oder ähnlicher Form bei beinahe allen Herstellern und Karten wieder. Die wichtigsten beschreiben wir nun im Detail.

LAUTSPRECHEREINSTELLUNGEN: Zum Einrichten des Audio-Equipments. Hier wird die richtige Einstellung für die angeschlossene Hardware ausgewählt. Zudem finden sich in diesem Menü bei vielen Klangkünstlern weitere Optionen wie Kopfhörereinstellungen und virtueller Surround oder auch das Bassmanagement sowie der Stereo-Upmix. Beim Einrichten solltet ihr hier besonderes Augenmerk auf die korrekten und gewünschten Einstellungen legen, falsche Settings haben deutliche negative Auswirkungen auf den Klang.

Ein simples Beispiel zur Veranschaulichung: Besitzt ihr ein 2.1-Lautsprecherset, wählt für die Ausgabe aber Quadrophonie (vier Lautsprecher) oder ein 5.1-Format, fehlt dem Klangbild eine Vielzahl an Informationen, die bei Surround-Systemen über die zusätzlichen Lautsprecher wiedergegeben würden. Sucht also die passende Einstellung für eure Audiohardware. Bei 2.1-Systemen wählt ihr „Stereo", für alle anderen Ausgabe-Formate richtet ihr euch nach eurem angeschlossenen Audio-Equipment. Verbirgt sich in diesem Untermenü der virtuelle Surround, springt die Lautsprechereinstellung beim Zuschalten des Features unter Umständen auf ein Surround-Setup. Überprüft in diesem Fall noch einmal die Settings auf ihre Richtigkeit.

Eine gewisse Unstimmigkeit herrscht beim Einrichten von Headsets oder Kopfhörern. Einige Menschen bevorzugen hier die Einstellung „Stereo", da der Klang nicht für Kopfhörer angepasst wird und daher in manchem Ohr „reiner" und unverfälschter klingt. Für den Fall, dass ihr dieses Setting bevorzugt, solltet ihr euch allerdings bewusst sein, dass nun kopfhörerspezifische Features wie etwa virtueller Surround nicht oder nicht richtig funktionieren. Bei Asus-Xonar-Karten mit Kopfhörerverstärker könnt ihr außerdem die Vorverstärkung einstellen.

EQUALIZER: Das klassische Instrument zur Feinabstimmung. Der grafische Equalizer dient der Feinabstimmung der Audio-Komponenten und gehört zur Standardausstattung beinahe aller Soundkarten. Üblicherweise stehen zehn oder elf Bänder mit Frequenzen von rund 30 bis 16.000 Hz und eine Verstärkung von +/- 24 dB oder 12 dB zum Feintuning zur Verfügung. Zudem können vorgefertigte Presets geladen oder eigene angelegt werden. Erstere greifen teils stark in die Art des Klangs (Sounding) ein, in den meisten Fällen geht dies mit einem Qualitätsverlust einher. Denn die eigentliche Aufgabe des Equalizers ist, ein eingehendes Signal zu entzerren, den Frequenzverlauf also möglichst linear zu glätten (engl.: to equalize: ausgleichen). Ein Song mit zu harschen, klirrenden Höhen könnte etwa mit einigen kleineren Eingriffen angenehmer für das Gehör abgestimmt werden.

Stattdessen wird der Equalizer oft dafür genutzt, ein bestimmtes Sounding zu erzielen, wie etwa die berühmt-berüchtigte „Badewanne", die ihr oft in den Presets für „Pop", „Dance" oder „Rock" entdeckt. Für solch drastische Eingriffe ist der Equalizer nur sehr eingeschränkt zu empfeh-

len. Beschränkt euch stattdessen auf kleine Änderungen und bedenkt stets, dass ein Verstärken einer bestimmten Frequenz immer auch Auswirkungen auf die nebenliegenden Frequenzen hat. Wenn ihr ein bestimmtes Sounding besonders vorzieht, solltet ihr bereits bei der Anschaffung der Audio-Hardware auf ein solches achten. In besonderem Maße gilt dies bei der Anschaffung von Lautsprechern oder Kopfhörern. Auch wenn es vielleicht etwas harsch klingt: Wenn ihr umfangreiche Änderungen am Equalizer benötigt, um den erwünschten Klang zu erzielen, nutzt ihr definitiv das falsche Equipment.

VIRTUAL SURROUND: Mehrkanalsimulation über Stereo-Kopfhörer. Die meisten Soundkarten und viele der Onboard-Chips unterstützen die eine oder andere Art einer Surround-Simulation. So auch der im Artikel erwähnte Realtek ALC892. Allerdings werden bei günstigen Audio-Lösungen solche Features gerne per Software deaktiviert, wahrscheinlich um Lizenzgebühren zu sparen. Realtek setzt in den meisten Fällen auf SRS Trusurround oder Dolby Headphone, Asus nutzt Lizenzen von Dolby oder Xear. Creative wählt mit dem SBX Pro Studio der Z-Reihe eine eigene Lösung, wie schon bei älteren X-Fi-Karten und die CMSS3D-Technologie. In einigen Fällen wie der bei der Recon 3D oder Onboard-Audio mit Soundcore 3D kommt stattdessen THX Trustudio Pro zum Einsatz. Grundsätzlich arbeiten aber alle Systeme mit ähnlichen akustischen Kniffen, die allerdings auch den Klang verfärben. Für die Musikwiedergabe sollte Virtual Surround daher deaktiviert werden.

BASSMANAGEMENT: Zur Umleitung tiefer Frequenzen zum Subwoofer. Das Bassmanagement oder Flexbass (Asus) beziehungsweise SBX Bass (Creative Z) steuert die Ausgabe tiefer Frequenzen. Ist ein Subwoofer vorhanden, kann mittels Crossoverfrequenz (auch LFE-Frequenz oder Übergangsfrequenz) eine Obergrenze in Hertz festgelegt werden. Frequenzen unterhalb davon werden zum Subwoofer-Ausgang umgeleitet, die Satelliten so entlastet. Sollte kein Subwoofer vorhanden sein, verschwinden diese Frequenzen aus dem Klangbild. Nutzt die Option daher nur, wenn ihr ein System mit Subwoofer besitzt und dieses nur unzureichende Möglichkeiten zur Feinabstimmung oder Festlegung der Trennfrequenz anbietet. Einige Karten halten zusätzlich eine Bassverstärkung bereit, mit der ihr Tieftöne zusätzlich anheben könnt.

STEREO-UPMIX: Wiedergabe von Stereo auf allen Boxen eines Mehrkanal-Systems. Mit dem Stereo-Upmix kann ein Stereosignal auf alle anderen Lautsprecher eines Mehrkanalsystems ausgedehnt werden. Für manche Anwendungen ist dies einigermaßen sinnvoll, klassische Stereoquellen wie etwa Musik leiden allerdings durch Präzisionsverlust und zusätzlichen Hall.

SMART VOLUME MANAGEMENT: Intelligente Anpassung der Lautstärke. Dieses Feature gleicht die Lautstärke dynamisch an. Dies kann in einigen Fällen sehr praktisch sein: Beispielsweise wenn ihr in einem Spiel erst einer geflüsterten Unterhaltung folgt und daraufhin in eine Action-Sequenz mit unzähligen Explosionen, herumfliegenden Projektilen und schreienden NPCs gelangt. Smart Volume nimmt euch Arbeit am Lautstärkeregler ab, indem die Lautstärke bei leisen Szenen erhöht und bei lauten gesenkt wird. Creative bietet diese Option auch für das Mikrofon an, so könnt ihr flüstern oder schreien und dennoch verständlich für die Mitspieler bleiben beziehungsweise sie nicht negativ beeinflussen. ❑

FAZIT

Guter Klang ist Einstellungssache

Spielten Audio-Fans früher an Schaltern und Hebeln von Anlage und Mischpult herum, um die besten Einstellungen zu finden, verlagerte das digitale Zeitalter diese Arbeit größtenteils auf die Software. Im Grunde hat sich nicht viel verändert, noch immer muss die Hardware für das vorhandene Equipment korrekt eingestellt werden. Wer sich die Mühe macht, Einstellungen für das eigene System und den persönlichen Geschmack anzulegen, hat deutlich mehr Freude beim Hören.



Bei der Oberfläche für die Asus Xonar U7 verbergen sich einige Features wie virtueller Surround oder der Pre-Gain des Kopfhörerverstärkers in verschiedenen Untermenüs.



Hier seht ihr die Benutzeroberfläche für Creatives Soundcore 3D, der auch bei einigen Onboard-Lösungen zum Einsatz kommt. Sie ähnelt derjenigen der Z-Serie stark.



Je nach Hauptplatine und angeschlossener Hardware variiert das Aussehen der Realtek-Oberfläche. Alle wichtigen Features lassen sich aber mit etwas Geduld aufstöbern.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

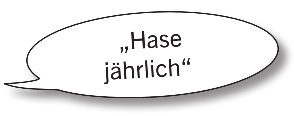


Jeder kennt und nutzt Google. Ich natürlich auch. Doch Google ist weit mehr als eine schlichte Suchmaschine. Strebt Google vielleicht sogar die Weltherrschaft an?

Zunächst muss man sagen, dass Google ungemein nützlich ist und immer versucht, nett, freundlich und sympathisch zu wirken. Nicht ohne Grund haben die verschiedenen Versionen von Android die Bezeichnung eines Naschwerks. Ich bekomme von den ganzen Ice Cream Sandwiches, Jelly Beans oder KitKats schon beim Lesen Zahnschmerzen und warte darauf, dass mich Google endlich mit einer Version namens RoastPork zu binden versucht. Falls diese Idee Anklang findet, kann sie gegen geringes Entgelt von mir erworben werden. Aber Google hat bekanntlich nicht nur Freunde. Wie kürzlich zu lesen war, kann man Google auch zwingen, Einträge zu löschen. Innerhalb von 24 Stunden sollen mehr als 12.000 derartige Anträge eingegangen sein, was mich ehrlich gesagt etwas verwundert. Alle begrüßen es, dass Informationen frei verfügbar sind und nichts verschleiert werden kann – es sei denn, es handelt sich um Dinge, die einen selbst betreffen. Vermutlich dürfte es sich bei diesen 12.000 um die gleichen Leute gehandelt haben, die Maps kostenlos verwenden, in Streetview auch gerne einen Blick auf den nächsten Urlaubsort werfen, aber in Schnappatmung verfallen, wenn das eigene Haus nicht verpixelt wird. Ich war immer ein Freund von Google und selbst Glass wurde von mir mehr oder weniger wohlwollend aufgenommen. Warum ich hier die Vergangenheitsform verwende? Meine freundschaftliche Zuneigung hat arg gelitten, als ich das erste Mal vom Google Car lesen musste. Ein vollständig autonom fahrendes Vehikel, bei dem gleich ganz auf Lenkrad und Pedale verzichtet wird, um den Fahrer … äh … Insassen gar nicht erst auf dumme Gedanken kommen zu lassen. Ganz abgesehen davon, dass das Ding so aussieht, als sei es eben aus einem Ü-Ei gekullert, und ich mich in so einer Plastikblase genieren würde, ist ein selbstständig handelndes Auto für mich eine ausgesprochen gruselige Vorstellung. Wer es noch nie erlebt hat, dass Software abstürzt, kann sich ja in so ein fahrendes Ei setzen. In dem Fall könnte man vermutlich auch noch die Sitzplätze einsparen. Sollte es doch zu einem Unfall kommen – haftet dann Google? Der „Fahrer" kann ja nichts weiter unternehmen als verzweifelt versuchen … ja was eigentlich? Natürlich wird es dann weniger Strafzettel geben und in Flensburg fangen die Beamten an, sich zu langweilen. Vielleicht unternehmen sie ja dann etwas gemeinsam mit den arbeitslosen Angestellten von Abschleppunternehmen? Sollten sich die Google Cars weiter verbreiten, werden vermutlich auch die Fahrlehrer dazustoßen, die dann ja nur noch von den ewig Gestrigen benötigt werden, die so starrköpfig sind, darauf zu bestehen, auch künftig ein Lenkrad zu bedienen.

Einen Vorteil habe ich beim Google Car dann aber dennoch gefunden. Ich kann mich damit kutschieren lassen und sollte ich am Zielort keinen Parkplatz finden, kann das Ding ja alleine in der Gegend herumfahren, bis ich es wieder brauche. Da ich auch ein Guthaben bei Google habe, könnte es vielleicht sogar ein paar Besorgungen für mich erledigen. Aber dann erscheint meistens der Schriftzug „Dieser Traum ist in deinem Land nicht verfügbar" und ich wache schweißgebadet auf.

Spamedy



Sehr geehrte.

Dies ist zu Ihrer Mitteilung zu bringen, dass wir prächtig Darlehen an einzelne und Unternehmen zum Zinssatz Hase jährlich bieten. Unsere Investoren finanzieren auch Projekte. Wenn Sie benötigen einen schnellen Kredit oder müssen große Finanzierung, kontaktieren Sie uns per E-Mail:

Vielen Dank für Ihr Kundschaft!

Ganz abgesehen davon, dass ich niemals einer Firma trauen würde, die ihre Anschreiben mit Google übersetzen lässt, stellt mich der Inhalt der Botschaft dennoch vor eine intellektuelle Herausforderung. In welcher Sprache würde „Zinssatz Hase" Sinn ergeben?

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Exemplare von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Quiz



PC Games Next Covergirl Gewinnerin!

In Anlehnung an die Covergirls der PC Action – möge sie in Frieden ruhen. Also die PC-Action, nicht das Covergirl. Mal im Ernst: ich würd ja auf eure hauseigene Fremdsprachenkorrespondentin für Japan tippen.

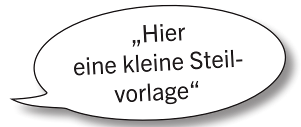
Es grüßt euch herzlichst, ZeT (der fleißig Japanisch lernt)

PS: das Bild is so hot, da könnte man glatt ein Steak drauf braten.

Unsere gute Hoa ist weder Japanerin noch hat sie japanische Wurzeln oder spricht auch nur ein Wort Japanisch. Ob sie Sushi mag, entzieht sich meiner Kenntnis und würde nur auf ausdrücklichen Wunsch der Leserschaft eruiert werden.

Erhöhte Temperatur der betreffenden Ausgabe konnte ich nicht feststellen, obwohl meine Kaffeetasse eine halbe Stunde darauf stand. Sollte es bei deinem Exemplar gar zum Braten eines Steaks reichen, würde ich spontan einen Hormonüberschuss diagnostizieren und eine kalte Dusche empfehlen (dir natürlich – nicht der Zeitschrift). War der Zusatz jedoch als Kompliment gedacht, werde ich es weitergeben, obgleich ich nicht unerhebliche Zweifel daran hege, dass es gut ankommt.

Überwältigend



Hallo Rossi,

nachdem ich die letzte Ausgabe der PC Games durchgelesen hatte, widmete ich mich der Zusatzbeilage über Watch Dogs. Gleich auf der Titelseite war ich schon wieder überwälltigt von der schöpferischen Kraft der PC-Games-Redakteure. Zitat: „16 Seiten extra: PS4-Versionen ausgeführlich getestet!“ Anstatt sich zwischen „ausführlich“ und „ausgiebig“ zu entscheiden, werden die beiden Wörter einfach kombiniert. Genial! So viel Kreativität schon auf der Titelseite. Da freu ich mich schon auf den restlichen Inhalt.

Liebe Grüße, euer langjähriger Fan und treuer Leser Florian

Zwei Dinge freuen mich jetzt wirklich: Zum einen, dass du so viel Spaß mit unserem Magazin hast, und zum anderen, dass du es so aufmerksam liest. Dann ist es aber vorbei mit der Freude und ich fühle mich eher zu der Floskel „peinlich berührt“ hingezogen. So ein Fehler hätte natürlich nicht vorkommen dürfen. Hier kann man als Entschuldigung nur die Urlaubsreife des Kollegen anbringen. Sei nachsichtig – nur dort, wo nichts gearbeitet wird, passieren keine Fehler. Übrigens ist es zum momentanen Zeitpunkt NUR dir aufgefallen, was es allerdings nicht weniger peinlich für uns macht. Wie schnell sich jedoch so ein Fehler einschleichen kann, ist auch an deiner in tadellosem Deutsch verfassten E-Mail zu erkennen. Trotz der offensichtlichen Mühe, die du dir damit gegeben hast, ist dir ein zusätzliches „L“ in „überwältigt“ geflutscht, dessen Herkunft sich eben nicht, wie vorschnell angenommen werden könnte, von „Wall“ herleitet, sondern von „Gewalt“. Können wir uns darauf einigen, dass wir quitt sind?

Stille Örtlichkeit



Hallo Rainer,

es scheint mir, als hätte der Tablet-PC das Lustige Taschenbuch als bester Freund des Menschen auf dem Ort, wo auch der König zu Fuß hingeht, abgelöst. Es wäre doch mal eine feine Sache, über Spiele zu berichten, die im Speziellen für diesen täglichen Gang optimal zu handeln sind. So eine Liste etwa wie die Favoriten der Redaktion.

Auch würde ich es super finden, wenn auf der Leserseite nicht immer nur Kochrezepte, sondern auch mal Getränke-Tipps zu finden wären, z.B. ein Biertest. So, und nun wünsche ich noch einen schönen sonnigen Tag und wie man hier so sagt: „Alles fürs Hutzel“

MFG Jogi

Nur weil die technischen Möglichkeiten gegeben sind, findet ein Tablet (obwohl vorhanden) garantiert nicht den Weg zu meinem Keramik-Thron. Dies würde meine Konzentration ganz erheblich beeinträchtigen. Auch der hygienische Aspekt ist dabei nicht zu vernachlässigen! Wird ein Heft oder eine Zeitung zumindest sporadisch ausgetauscht, wird wohl kaum jemand sein WC-Tablet gelegentlich wechseln. Auch vom Waschen mit Wasser und Seife rate ich dringendst ab, es sei denn, du verfügst über ein wasserfestes Exemplar. Bei der Vorstellung, dass du hier kein spezielles Gerät verwendest, sondern einfach dein vorhandenes Tablet mitnimmst, höre ich den Herpes schon hämisch kichern! Ich habe gelesen, dass sich auf einem durchschnittlichen Touchscreen mehr Bakterien tummeln als auf einer Kloschüssel. Bisher hab ich das für ein Gerücht gehalten! Das ist der Nachteil unseres Informationszeitalters – man bekommt auch Infos, die man garantiert nicht wollte. Sollten wir uns jemals begegnen, wundere dich also bitte nicht, wenn ich dir nicht die Hand gebe. Ach ja – solltest du auf meinen Seiten einen Biertest vorfinden, wurde ich entführt und durch einem Doppelgänger ersetzt.

Laut Duden ist ein/eine Hutzel entweder Dörrobst, ein Tannenzapfen oder eine alte Frau. Keines davon mag mir sinnvoll erscheinen. Egal – ich geh mir jetzt sicherheitshalber die Hände waschen.

Stau



Hallo Rossi,

wie ich einer deiner Kolumnen entnehmen konnte, scheinst du oft im Stau zu stehen. Du hast dafür mein volles Mitleid. Das ist schreck-

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Blaumachen reloaded

Was hat ein ambitionierter Computeruser immer zu wenig? Ja, Geld. Noch etwas? Genau – er hat immer zu wenig freie USB-Ports. Damit ist jetzt endlich Schluss. Zwar nicht unbedingt mit dem Geldmangel, aber zumindest mit der USB-Knappheit. Der „MondoHub“ verfügt über stolze 28 Anschlüsse, wovon vier USB-3.0-tauglich sind. Das alleine wäre jetzt nicht so bemerkenswert, aber jeder dieser Ports kann ab- und natürlich auch wieder zugeschaltet werden. Ist ein Port in Betrieb, wird dies durch mehr oder weniger dezente, blaue Illumination veranschaulicht. Wenn man diesen Hub wirklich ausreizt, kann man sich ein extra Nachtlicht getrost sparen. Wer jetzt noch einen zweiten USB-Hub benötigt, hat eindeutig ein Problem und es dürfte sich um eine Art USB-Zubehör-Messie-Syndrom handeln.

www.getdigital.de/



Bildquelle: getdigital



lich, muss aber gar nicht sein! Wäre es da nicht besser, auf die öffentlichen Verkehrsmittel auszuweichen? Besser für die Umwelt wäre es allemal!

Mit freundlichen Grüßen: Steve

Ich habe einmal versucht, von meiner Behausung mit den Öffentlichen ins Büro zu gelangen. Eine niederschmetternde Erfahrung! Fußweg zur Haltestelle der Straßenbahn: ca. 15 Minuten. Mit U-, Straßen- und sonstigen Bahnen in die Nähe des Verlagsgebäudes: ca. 50 Minuten, die ich zusammengepfercht mit Menschen verbringen durfte, die nicht unbedingt meine erste Wahl für solch einen innigen Körperkontakt waren. Zwischenzeitlich war ich auf Gedeih und Verderb dem Wetter ausgeliefert während des Fußwegs von der Haltestelle zum Verlag. Neben einer nicht zu unterschätzenden Körperertüchtigung (Stehen) und zwei kleineren Wanderungen kam ich auch in den Genuss allerlei lustiger Bazillen, welche den gesunden Effekt des Wanderns zunichtemachten. Tut mir leid, Umwelt, aber da stehe ich lieber mit meinem Auto im Stau. Und so schrecklich ist das gar nicht! Man mag es kaum glauben, wie unterhaltsam der Stau zur Hauptverkehrszeit sein kann, wenn man mit offenen Augen unterwegs ist – was man übrigens prinzipiell sein sollte. Alleine die verschiedenen Aufkleber sind immer wieder ein Quell der Heiterkeit für mich. An dieser Stelle geht mein aufrichtiger Dank an alle Mitstauer, die vor wirklich gar nichts zurückschrecken – oder würden Sie sich dieser Fahrschule anvertrauen?

Stuhlgang

„nennen wir es mal wohlgenährt"

Hallo Rossi,

ich weis gar nicht, warum du dich so wehrst. Das Thema Stühle Test ist wirklich Interessant. Lt. der letzten Studie ist jeder 2te Deutsche zu ähm, nennen wir es mal wohlgenährt (oder für sein Gewicht zu klein). Da du ja auch zu den 2ten gehörst (also die zu klein sind für Ihr Gewicht) wäre es schon interessant auch mal stabile günstige Chefsessel oder Bürostühle zu testen, die eine PC-Spieler-Dauerbenutzung auch aushalten. Der Rest ist überflüssig. Als Tisch reichen auch zwei Schreinerböcke und ein Brett. Und wenn es unter den Brücken auch Strom- & DSL-Anschlüsse geben würde, fänden wir dort bald PC-Spieler.

In Erwartung einer „PC Games Stuhl Test Sonderheft": Christian

Ein Test erübrigt sich aus meiner Sicht, da sich für einen kürzeren Zeitraum schlicht alle Stühle eignen (und auch Leute wie mich aushalten) und einen Langzeittest keine einzige Sitzgelegenheit übersteht. Stühle sind für mich Verschleißteile, genauso wie Hosenknöpfe. Damit wären auch die letzten Dickenwitze bezüglich Bestuhlung gemacht, und wir können das Thema nun hoffentlich vergessen. Wer an einem Brett auf zwei Schreinerböcken seinen PC parkt, der sitzt auch auf einem Bierkasten und braucht keinen Stuhl.

Schule



Hallo PCGAMES Redaktion.

Sie sind meine Lieblingszeitschrift. Immer wenn ich in der



LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Johannes in Kanada,



Oliver in Schottland,



und Alexander auf Sardinien.

Schweiz oder in Deutschland bin, kaufe ich mir PCGAMES und PCGAMES Hardware. Ich bin Lehrer und benutze Eure Artikel zum Übersetzen samt meinen Schülern. So können sie die schwierige deutsche Sprache mit Fleiß erlernen. Bin nicht sicher, ob nächstes Heft lesen kann, aber ich hoffe darauf, dass unser Foto da steht! Entschuldigung für die Fehler, aber ich bin sehr aufgeregt. In Bulgarien ist es unmöglich, die Zeitschrift zu lesen. Abo kann ich mir nicht leisten wegen meines Monatslohnes, der nur 300 Euro beträgt, deswegen lese ich sie online. Gehen Sie so weiter mit Ihren guten Artikeln!

Viele Grüsse aus Bulgarien!

Herr Ilian Doneff!

Hallo Herr Doneff, vielen Dank für Ihre E-Mail und für das Foto. Dass Sie unsere Zeitschriften im Unterricht verwenden, freut uns sehr und macht uns natürlich auch etwas stolz. Das angehängte Foto veröffentlichen wir daher gerne.

Rossis Speisekammer

Heute: mexikanische Quesadilla

Wir brauchen:

2 Tortillas (die weichen!), etwas Speck, ca. 50g gekochten Schinken, 1/4 Paprikaschote (rot), 50g Emmentaler (gerieben).

Schinken, Speck und Paprikaschote (Kerne bitte entfernen) schneiden wir in kleine Würfel. In der Pfanne erhitzen wir jetzt etwas Öl und geben alles hinein. Mit Salz und Pfeffer würzen und nicht zu stark anbraten. Wer es mag, kann auch eine kleine Chilischote dazugeben. Wenn alles angebraten ist, nehmen wir es aus der Pfanne und lagern alles vorübergehend auf einem Teller.

Wir brauchen die leere, heiße Pfanne für eine der Tortillas, die jetzt hineinkommt. Auf dieser verteilen wir gleichmäßig zuerst die Hälfte des Käses, dann den Inhalt des Tellers und zu guter Letzt den restlichen Käse. Als krönender Abschluss kommt die zweite Tortilla obendrauf. Alles etwas festdrücken und von unten ein wenig anbraten. Nach ca. einer Minute ist es Zeit für den Zaubertrick. Wir legen den Teller auf die Pfanne, drehen die Pfanne um und können so ganz leicht unsere Tortillas wenden, ohne sie zu zerstören. Auch die andere Seite ungefähr eine Minute anbraten.

Mit dem Tellertrick bekommen wir unsere Quesadilla auch ohne sie zu zerstören aus der Pfanne. Mit einem großen, scharfen Messer vierteln, auf jedes Viertel ein Spritzer Tabasco – fertig.

Die original mexikanische Quesadilla schmeckt auch ohne Sombrero. Am besten reicht man dazu einen Salat oder macht es sich mit einem fertig gekauften Dip ganz einfach.

Wie hat es dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

pcgames.de im Juli



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).

Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

Die offizielle Gamescom-App – powered by PC Games

Schon jetzt gratis herunterladen und perfekt vorbereitet nach Köln starten

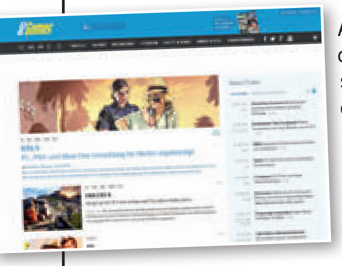


Ab dem 13. August heißt es wieder: Herzlich willkommen auf der Gamescom in Köln! Wer sich schon jetzt auf das Großereignis dieses Spiele-Sommers einstimmen möchte, lädt sich am besten schon Anfang Juli die offizielle Gamescom-App herunter (gibt's für Android- und iOS-Smartphones) – natürlich kostenlos. Denn schon mehrere Wochen vor dem offiziellen Messe-Startschuss erwarten euch täglich frische Meldungen, Ankündigungen, Trailer, Videos, News, Aktionen, Gewinnspiele und natürlich unverzichtbare Informationen rund um Öffnungszeiten, Anreise, Eintrittspreise sowie interaktive Hallenpläne in 2D und 3D. Damit wird euer Handy zum Navigationsgerät für euren Gamescom-Besuch und ihr verpasst kein Highlight – egal, ob ihr live in Köln dabei seid oder nicht. Für die redaktionellen Meldungen sorgt unter anderem das Team von PC Games. Die offizielle Gamescom-App steht ab Anfang Juli zum Download in Apples Appstore sowie in Google Play zum Download bereit – sucht einfach im Appstore nach dem Stichwort „Gamescom".



pcgames.de: Alles neu!

Gelungener Start des Website-Updates



Anfang Juni – eine Woche vor der E3 – war es soweit: Unterstützt vom einen oder anderen Gläschen Schaumwein beging die Redaktion den großen Relaunch von pcgames.de. Abgesehen von einem modernen Design und übersichtlich strukturierten Artikeln erwartet euch nun eine clevere Suchfunktion und ein deutlich erweitertes Angebot an redaktionellen Videos. Heft und Website ergänzen sich optimal: Die Homepage liefert rund um die Uhr aktuelle Meldungen, Screenshots, Tipps, Trailer, Komplettlösungen und Anspieleindrücke – und im gedruckten Magazin erwarten euch darüber hinaus exklusive Titelstories und ausführliche Reportagen. Unser Tipp: Gerade beim Surfen mit iPad und anderen Tablets zeigt die „neue" pcgames.de ihre Stärken – angepasstes Design, fixe Ladezeiten, einfache Navigation. Probiert es aus und lasst uns wissen, wie euch die neue Website gefällt – die Redaktion und die Kollegen aus Webdesign und Technik freuen sich über Feedback, am liebsten natürlich im pcgames.de-Forum.

PC Games fürs iPad – jetzt testen!

App und Leseproben einfach kostenlos herunterladen



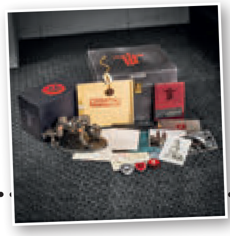
Das Magazin, das ihr gerade in Händen haltet, gibt es auch als digitale, interaktive Version – und zwar für iPad-Tablets. Wer sich selbst ein Bild machen möchte: App und Leseproben könnt ihr kostenlos im Appstore herunterladen. Abonnenten und solche, die es werden wollen, finden attraktive Kombi-Angebote unter abo.pcgames.de. Und noch ein Tipp: Der „Computec-Kiosk" ist eine kostenlose App (einfach im Appstore suchen). Dort werden fast alle Computec-Zeitschriften als ePaper angeboten, darunter PC Games Hardware, PC Games MMORE, play4 und viele weitere. So steht euch ein ganzer Zeitschriften-Kiosk offen – zu jeder Zeit, an jedem Ort (zum Beispiel im Urlaub oder auf Reisen).

Die besten Spiele aus 25 Jahren





Jetzt abstimmen und wertvolle Preise abräumen!



Noch bis Ende Juli läuft die große Leserwahl zum 25-jährigen Computec-Jubiläum: Wählt die besten Spiele für PC und Konsolen und gewinnt fantastische Preise – von Designern handsignierte Sammler-Editionen, Fanartikel, Zubehör und natürlich jede Menge aktueller Spiele. Jetzt mitmachen unter www.pcgames.de/computec25.



25 Jahre Computec: Redakteure blicken zurück

Unsere Lieblingsartikel

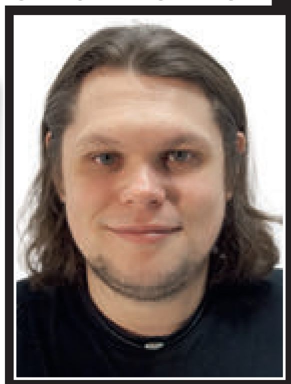
2007: DIE AKTE JOWOOD

Autor: Martin Deppe **Ausgabe:** PC PowerPlay 12/06

Was habe ich mich damals auf Gothic 3 gefreut! Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie ich als frischgebackener Redakteur anno 2006 auf der E3 eine Präsentation gesehen habe und die Einschätzung „hervorragend" gezückt habe – was die Jungs von Piranha Bytes damals gezeigt haben, sah umwerfend aus. Dann kam das vermeintlich fertige Spiel samt Testfreigabe in die Redaktion nach Höchberg bei Würzburg – und nichts funktionierte. Abstürze zu Hauf, Plotstopper, miese Grafik-Bugs – Gothic 3 war unspielbar. Also titelten wir damals „Im Test durchgefallen – warum Gothic 3 eine Riesenenttäuschung ist". Klar war das reißerisch, aber Klappern gehört nun einmal zum Geschäft – und wir hatten absolut Recht. Der mittlerweile insolvente Publisher Jowood sah das aber völlig anders, schickte seinen Anwalt vor und drohte (vergeblich) damit, die Auslieferung unseres Hefts per einstweiliger Verfügung zu stoppen. Dabei hatten wir Gothic 3 noch nicht einmal mit einer Spielspaß-Note bewertet. Diese Drohgebärden auf die Pressefreiheit brachten uns damals alle auf die Palme. Nicht alle waren damit einverstanden, dass unser damaliger Print-Chefredakteur Martin Deppe mit einem Artikel über diese Machenschaften konterte. Es ist nicht sein bester Artikel, fand in der Community nicht bei allen Zuspruch und vielleicht war auch unsere Reaktion übertrieben – aber das Verhalten der damaligen Jowood-Verantwortlichen brauchte eine kraftvolle, wütende Antwort. So nicht, Herrschaften!



SIMON FISTRICH



Redaktionsleiter von buffed.de und pcgames.de und schreibt seit 2007 für Computec. Angefangen hat er im Januar 2005 als Trainee und später als Redakteur bei PC PowerPlay. Als Computec den damaligen Verlag CyPress aufkaufte, kam er kurzerhand von Würzburg mit nach Fürth und schrieb als Leitender Redakteur für Games Aktuell und gamesaktuell.de. Davor studierte er Philosophie, Pädagogik, Soziologie und (erfolglos) Informatik.

2013: VORSCHAU „THE MIGHTY QUEST FOR EPIC LOOT"

Autor: Simon Fistrich **Ausgabe:** buffed 05-06/2013

Eigenlob stinkt bekanntermaßen und ich bin eigentlich nie mit einem Artikel zufrieden, den ich geschrieben habe. Ausgerechnet beim Free2Play-Häppchen „The Mighty Quest for Epic Loot" ist mir aber meiner Meinung nach die perfekte Vorschau gelungen, deswegen muss ich sie hier aufführen. Sie liest sich unterhaltsam, lässt unnötige Details weg, verkauft die Leser nicht für dumm und man bekommt Lust auf das Spiel. Schade, dass es im späteren Spielverlauf dann nicht ganz so überzeugend war, wie die zwei Stündchen Anspielzeit es vermuten ließen. Einziger Wermutstropfen an dem Artikel: Ein Druckfehler, der in der Korrektur – herzlichen Dank auch ;-) – nachträglich reingezaubert wurde.



2014: BUFFED-SONDERHEFT: „IM CHECK – ALLE ONLINE-HITS 2014"

Autor: buffed-Team **Ausgabe:** buffed-Sonderheft 01/2014

Kein Artikel, sondern ein ganzes Heft: Das buffed-Sonderheft 01/2014 wird mir immer in Erinnerung bleiben. Nicht wegen des grandiosen Inhalts, sondern einfach deswegen, was für eine tolle Teamleistung dahinter steckt. Folgende Ausgangslage: Nach dem Winterurlaub trudeln wir in die Redaktion ein und stellen fest: Uns bleiben noch genau zwei Wochen Zeit, um ein Sonderheft zu machen. Wegen einer Kommunikationspanne wusste ein Teil der Redaktion gar nicht, dass dieses Sonderheft fertiggestellt werden sollte – und ein weiterer Teil, der es wusste, lag krank darnieder. Also machten wir uns an die Arbeit. Wir hätten es uns leicht machen und einfach alte Artikel recyceln können. Stattdessen verfeinerten wir das Konzept, nahmen uns jeden Artikel vor, aktualisierten bei Bedarf oder schrieben komplett neue – und alle im Team zogen bis an die Grenzen der Belastbarkeit mit, denn nebenbei gab es ja noch eine Webseite und eine reguläre Ausgabe, die kurz darauf fertig werden musste. Das Ergebnis war kein besonderer Verkaufserfolg und mit etwas mehr Zeit hätte das Heft noch deutlich besser werden können – aber dennoch bin ich stolz wie Bolle auf alle, die daran mitgearbeitet und nie die Qualität außer Augen gelassen haben!

Im nächsten Heft

❑ Special

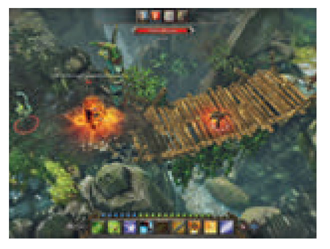
Spiele „Made in Germany“



Anno, *Crysis* und *Siedler* – diese und andere erstklassige Spieleserien stammen aus Deutschland. Wir stellen die wichtigsten deutschen Entwickler vor und verraten, woran sie gerade arbeiten.

❑ Test

Divinity: Original Sin | Nach langer Entwicklungszeit endlich fertig: Larians ambitioniertes RPG!



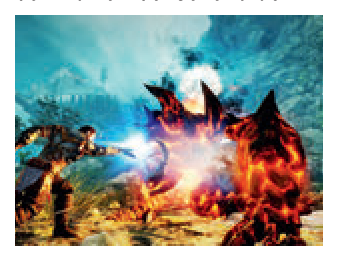
❑ Test

Plants vs. Zombies: Garden Warfare | Der Fun-Shooter erscheint endlich auch für PC!



❑ Test

Risen 3 | Das Piratenexperiment ist passé. Der dritte Teil kehrt zu den Wurzeln der Serie zurück!



❑ Special

Gamescom 2014 | Diese Spiele erwarten euch im August auf dem Kölner Messegelände!

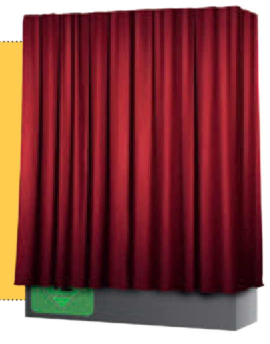


PC Games 8/14 erscheint am 30. Juli!

Vorab-Infos ab 26. Juli auf www.pcgames.de!

TOP-VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES**

Auch die nächste PC Games Extended enthält wieder 16 zusätzliche Seiten, zwei Heft-DVDs (prall gefüllt mit mehreren Stunden HD-Videos) und eine gewohnt hochwertige Spiele-Vollversion.





computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl, Hans Ippisch

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Print Wolfgang Fischer
Redaktion Print Peter Bathge, Marc Brehme, Viktor Eippert, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Roland Austinat, Andreas Bertits, Christian Dörre, Heinrich Lenhardt, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Reuther, Rainer Rosshirt, Karsten Scholz, Sönke Siemens, Lukas Schmid, Daniel Waadt
Trainees Tim-Philipp Hödl, Marvin Fuhrmann, Sonja Saup
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Frédérick Heinz, Monika Jäger
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Thorsten Küchler (Ltg.), Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Daniel Walker, Marcus Winkler

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktionsleiter Online Simon Fistrich
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

EXTENDED

07 / 14

SPECIAL Seite 132

DIE ZUKUNFT DER ONLINE-ROLLENSPIELE



In den vergangenen zehn Jahren ist das Genre der MMORPGs mit dem Siegeszug von *World of Warcraft* geradezu aufgeblüht. Doch mittlerweile scheinen die rosigen Zeiten vorbei, selbst namhafte Titel leiden unter Spielerschwund. Steht das Abo-System vor dem Aus? Ist Free2Play die Rettung? Wir beleuchten die Zukunft der Online-Rollenspiele.



TIPPS Seite 140

WATCH DOGS

Watch Dogs ist zwar nicht wahnsinnig kompliziert, stellenweise aber schon anspruchsvoll. Mit unseren Grundlagen und Profi-Tipps meistert ihr nicht nur die Quests spielend, sondern findet auch alle QR-Codes im virtuellen Chicago.





Die Zukunft der MMOs

Von: Karsten Scholz/Marc Brehme

In der letzten Dekade prägte die Erfolgsgeschichte von *World of Warcraft* das Genre der MMORPGs maßgeblich, während sich die Konkurrenz im Schatten des Blizzard-Riesen um die Spieler-Reste balgen durfte. Doch wie sieht die Zukunft der Online-Rollenspiele aus?

Wenn ein neues Online-Rollenspiel das Licht der Welt erblickt, werden – von Spielern und Fachpresse gleichermaßen – fast zwangsläufig Vergleiche mit *World of Warcraft* gezogen. Warum? Zum einen, weil viele MMO-Fans das Blizzard-Spiel zumindest einige Zeit, oft aber auch viele Jahre gespielt haben. Es liegt einfach in der Natur des Menschen, neue Dinge mit Altbekanntem zu vergleichen, um Stärken, Schwächen oder einfach nur Unterschiede respektive Gemeinsamkeiten aufzudecken. Zum anderen, weil *WoW* das Genre seit fast zehn Jahren dominiert. In der erfolgreichsten Phase besuchten weltweit fast 13 Millionen Menschen die Fantasywelt Azeroth und auch die aktuellen etwa 7,5 Millionen Abonnenten bilden eine Hausnummer, die von keinem anderen Konkurrenztitel auch nur annähernd erreicht wird.


Die Entwickler von *Wildstar* hoffen, dass sie sich mit dem Mix aus neuen Ideen und bewährten, feingeschliffenen MMO-Elementen eine loyale Spielerschaft verdienen werden.

Zur richtigen Zeit das richtige Spiel

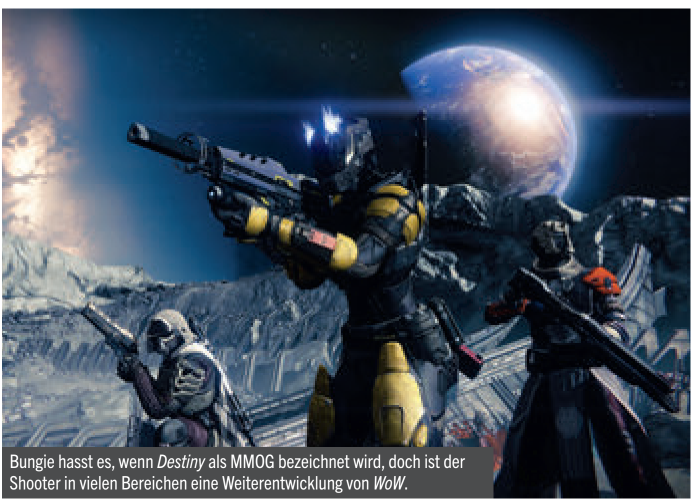
WoW war keineswegs das erste Spiel seiner Art und es erfand das MMO-Rad auch nicht völlig neu. Doch gelang es den kalifornischen Entwicklern, das Genre aus der Nische herauszuholen und im Mainstream zu etablieren. Bis dato hatten Online-Rollenspiele den Ruf des sperrigen Zeitfressers, der einzig von IT-Begeisterten, Studenten und Nerds gespielt wurde. Gerade die fehlende Zugänglichkeit schreckte viele Einsteiger ab und genau an diesem Punkt setzte Blizzard vor über zehn Jahren an, wie Rob Pardo, Chief Creative Officer bei Blizzard Entertainment verrät: ,,Wenn man sich die Fan-Basis eines Genres anschaut, findet man dort immer auch einen kleinen Kern von Hardcore-Spielern – im MMO-Bereich waren das damals vielleicht die *Everquest*- oder *Ultima Online*-Spieler. Natürlich wollen wir auch diese Gruppe ansprechen, doch sehen wir zudem immer auch die Möglichkeit, das Spiel einer sehr viel größeren Zielgruppe zu öffnen, für die das Genre bisher zu kompliziert und sperrig war.“ *WoW* war damals keineswegs perfekt und auch nicht so ausgereift wie heute – wir sind uns sogar sicher: Wenn das *WoW* von 2005 heute erscheinen würde, müssten die Verantwortlichen bei Blizzard rote statt schwarze Zahlen in ihren Jahresabschluss schreiben. Doch gab es damals schlichtweg kein komfortableres und einsteigerfreundlicheres Online-Rollenspiel auf dem Markt.

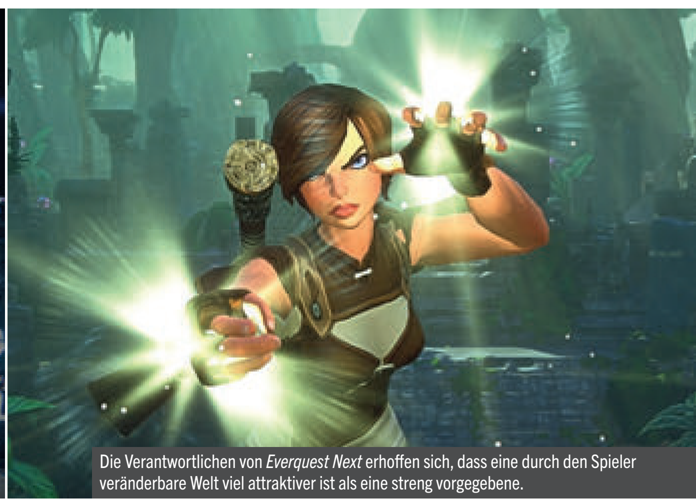


„Mit Spielen wie *World of Warcraft* wollen wir Hardcore-Fans ansprechen, aber auch Spieler, für die das Genre bisher zu kompliziert und sperrig war.“

Rob Pardo, Blizzard Entertainment

Es gibt aber noch einen zweiten Grund, warum *WoW* vor zehn Jahren eine neue Ära einleiten konnte: Vorher erschienene Spiele hatten im westlichen Teil der Welt eher kleine Spielerzahlen, weil die heute üblichen Flatrates um die Jahrtausendwende herum für viele Haushalte noch Luxus waren. Viele Spieler besaßen ein 56k-Modem und wählten sich mit Programmen wie Smartsur-


Bungie hasst es, wenn *Destiny* als MMOG bezeichnet wird, doch ist der Shooter in vielen Bereichen eine Weiterentwicklung von *WoW*.


Die Verantwortlichen von *Everquest Next* erhoffen sich, dass eine durch den Spieler veränderbare Welt viel attraktiver ist als eine streng vorgegebene.

ArenaNet verzichtet bei *Guild Wars* und *Guild Wars 2* auf eine monatliche Gebühr und legt damit den Grundstein für deren Erfolg.



„Der Spielinhalt, an dem wir vier Jahre arbeiten, wird von den Spielern in weniger als einem Jahr durchgespielt. Selbst mit hundert Entwicklern können wir neue Inhalte nicht so schnell fertigstellen, wie die Spieler sie konsumieren. “

Clint Worley, Sony Online Entertainment

fer ins Internet ein, um die Kosten im Zaum zu halten. Das änderte sich großflächig erst vor etwa zehn Jahren, was den Blizzard-Verantwortlichen perfekt in die Karten spielte.

Der MMO-Friedhof

Wenn etwas erfolgreich ist, gibt es immer jemanden, der den Erfolg kopieren möchte. Es überrascht also nicht, dass seit dem Release von *World of Warcraft* unzählige weitere Online-Rollenspiele erschienen sind, von denen viele mittlerweile auf dem gut gefüllten Friedhof der gescheiterten MMORPGs Platz nehmen mussten. Einige Titel wie *Star Wars Galaxies* oder *Warhammer Online* schlugen sich über Jahre wacker, bis die Server letztlich doch abgestellt wurden. Andere wie *Tabula Rasa* oder *Lego Universe* kamen nicht mal aus den Startblöcken raus. Diverse Blockbuster wie *Herr der Ringe Online* oder *Star Wars: The Old Republic* wechselten schließlich in den Free2Play-Bereich, weil das Abo alleine nicht mehr rentabel genug war. Man muss ganz schön lange suchen, um Online-Rollenspiele zu finden, die nicht sofort mit den Schlagworten „Enttäuschung“ oder „Misserfolg“ verbunden sind: *Eve Online* etwa, *Guild Wars* oder – wenn ihr die Genre-Grenzen etwas aufweicht – MMO-Shooter wie *Planetside*. Für viele dieser MMO-Titel war *WoW* wie eine Schablone.

Natürlich gab es immer auch ein paar Unterschiede, etwa ein actionreicheres Kampfsystem oder ein größerer Schwerpunkt auf das Erleben der Kampagne. Doch sind sich viele Online-Rollenspiele der letzten Jahre im Kern dennoch sehr ähnlich. Das Problem daran: Während neue MMORPGs aufgrund ihrer Größe fast schon zwangsläufig mit Fehlern, Bugs und einer unausgegorenen Spielbalance online gehen, steckt hinter *WoW* der Feinschliff aus fast zehn Jahren und der Inhalt von mittlerweile vier Erweiterungen.

Klar, dass jeder neue Konkurrenztitel im direkten Vergleich nur den Kürzeren ziehen kann – was umso mehr zum Tragen kommt, wenn sich das Spiel in vielen Bereichen am Genre-König orientiert und damit dieselbe Zielgruppe anspricht. Doch warum sollte jemand die Kopie spielen, wenn das Origi-



Matt Higby, Creative Director von *Planetside 2*, glaubt, dass immer mehr Arten von Spielen mit MMO-Elementen kommen. Warum nicht ein MMO-Echtzeitstrategie-Spiel oder einen MMO-Flugsimulator? Spiele wie *The Division* oder *Destiny* könnten der nächste Schritt sein.

In *Planetside* bestimmen die Spieler, wo und wann Schlachten ausgetragen werden, dadurch fühlt sich jede Partie anders an.

nal in vielen Belangen ausgereifter ist und mehr Inhalt fürs Geld bietet?

Problemstelle: Abo

Wenn ihr auf die letzten Jahre zurückschaut, fällt etwas sofort auf, das sich wie ein roter Faden durch die MMORPG-Geschichte zieht: das monatliche Abo von etwa 13 Euro. Als hätte ein Entwickler vor vielen Jahren von Gott das Gebot „Du sollst nicht weniger für dein MMORPG verlangen“ empfangen und alle halten sich jetzt daran. Doch wenn heutzutage ein Online-Rollenspiel monatlich Geld vom Konto abbuchen möchte, erwarten viele ein (fast) fehlerfreies Spielerlebnis, das zudem ausreichend lange unterhält. Nur schaffte es kein Abo-MMOG der letzten Jahre, beides unter einen Hut zu bekommen. Ganz im Gegenteil scheinen viele Genre-Vertreter mit Anlauf in jedes Fettnäpfchen springen zu wollen. Jüngstes Beispiel dafür ist *The Elder Scrolls Online*, das den Zorn der Massen auf sich zog, weil Käufer trotz des obligatorischen Freimonats bei einigen Bezahlmethoden zwingend den zweiten Monat im Voraus bezahlen sollten. Solche Ärgernisse sind gleich doppelt schlimm, weil bereits das Abo an sich für viele Spieler eine große Einstiegshürde darstellt. Viele wollen sich nicht über einen längeren Zeitraum an ein Spiel binden, ge-



„Mit Neuerungen wie der Kriegsbasis holt man sich die Aufmerksamkeit der Spieler; der Feinschliff sorgt dafür, dass sie einen längeren Zeitraum bleiben.“

Jeremy Gaffney, Carbine Studios

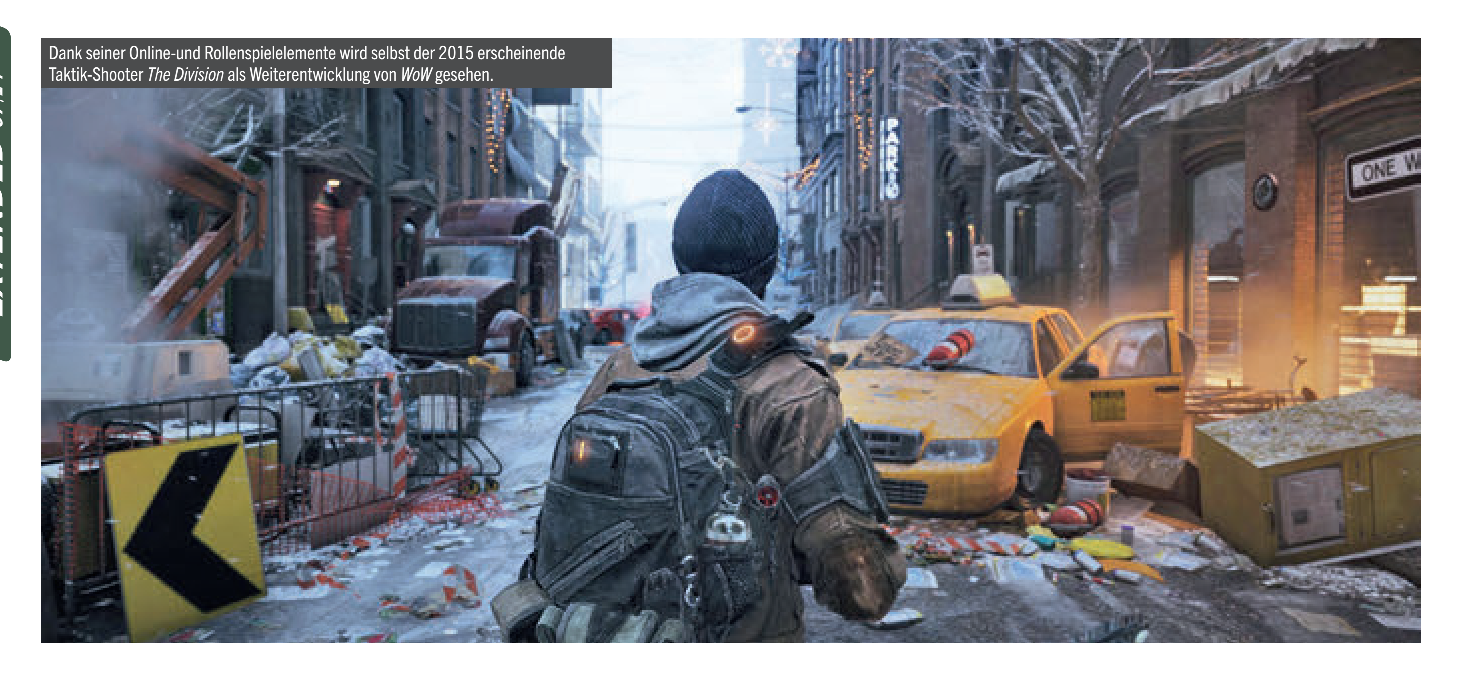
ZAHLENSPIELE

Wie groß ist eigentlich die potenzielle Zielgruppe eines MMOs, das nicht *WoW* heißt? Größer als ihr denkt ...

Obwohl *WoW* die Konkurrenz mit den immer noch sehr hohen Spielerzahlen um Längen hinter sich lässt, dient der Blizzard-Titel nicht mehr als Maßstab für die Branche – zumindest nicht, wenn es um die Zukunft des Genres geht. Die nackten Zahlen haben nämlich einen Haken: Alle MMORPGs, also auch der Genre-König *World of Warcraft*, verlieren im Durchschnitt pro Monat etwa fünf Prozent ihrer Gesamt-Bevölkerung. In der Theorie bedeutet das für den Blizzard-Titel, dass er etwa alle 20 Monate seine gesamte Spielerschaft verliert und dass ein großer Teil der weggefallenen Spieler von Neulingen ersetzt wird. ,,Es ist wie beim menschlichen Körper“, erklärt Gaffney. ,,Theoretisch braucht der Körper sieben Jahre, bis alle Zellen durch neue ersetzt wurden. Sie sind nach sieben Jahren also eine völlig neue Person.“

DAS POTENZIAL IST DA

Es gibt also viele Millionen Menschen, die bereits ein MMORPG gespielt, aber aus unterschiedlichen Gründen aufgehört haben – und die sich jetzt nach etwas Neuem umsehen. Der Erfolg diverser Free2Play-Titel unterstützt diese Theorie. ,,Es gibt einige mäßige Spiele, die überraschend hohe Nutzerzahlen erreichen. Der Bedarf ist also da“, vermutet Gaffney. „Jetzt müssen wir den Spielern unser Spiel als die bessere Alternative verkaufen. Wenn die Level-Phase keinen Spaß macht, hören die Leute auf. Wenn das Leveln toll war, aber im hochstufigen Bereich nichts geboten wird, hören die Leute auf. Das ist unsere Chance.“ Die Theorie könnte sich auch in der Praxis auszahlen, schließlich nahmen über 1,5 Millionen Spieler an den Beta-Phasen von *Wildstar* teil.



Dank seiner Online-und Rollenspielelemente wird selbst der 2015 erscheinende Taktik-Shooter *The Division* als Weiterentwicklung von *WoW* gesehen.

schweige denn zwei oder drei Abos bezahlen. Wer in *WoW* glücklich ist, wird sich kaum weitere monatliche Kosten ins Haus holen, nicht zuletzt, da Online-Rollenspiele oft eine Menge Zeit fressen. Colin Johanson, Entwickler von *Guild Wars 2*, sieht das Abo-Modell auch für den Hersteller als Problem an: „Bei Abo-MMOGs gibt es immer die Gefahr, dass die Qualität des Spiels geopfert wird, um schnellstmöglich neue Inhalte online zu bringen." Aus diesem Grund kommt das Spiel von ArenaNet auch völlig ohne monatliche Gebühr aus und die folgenden Zahlen klingen nicht gerade wie ein Misserfolg: *Guild Wars* hat sich alleine über sieben Millionen Mal verkauft, der Nachfolger konnte im ersten Jahr 3,5 Millionen Einheiten absetzen.



„MMOGs sind diese merkwürdigen Spiele, mit denen heutzutage Erwachsene ihre Zeit verbringen, während ihre Kids anderen merkwürdigen Kram machen."

Clint Worley, Sony Online Entertainment

Segen und Fluch zugleich

WoW machte das Genre als Wegbereiter einer breiten Masse zugänglich und sorgte damit für einen

Online-Rollenspiele wie *Neverwinter Online* oder *Star Trek Online* geben Spielern bereits jetzt die Möglichkeit, neue Inhalte für jedermann zu kreieren.

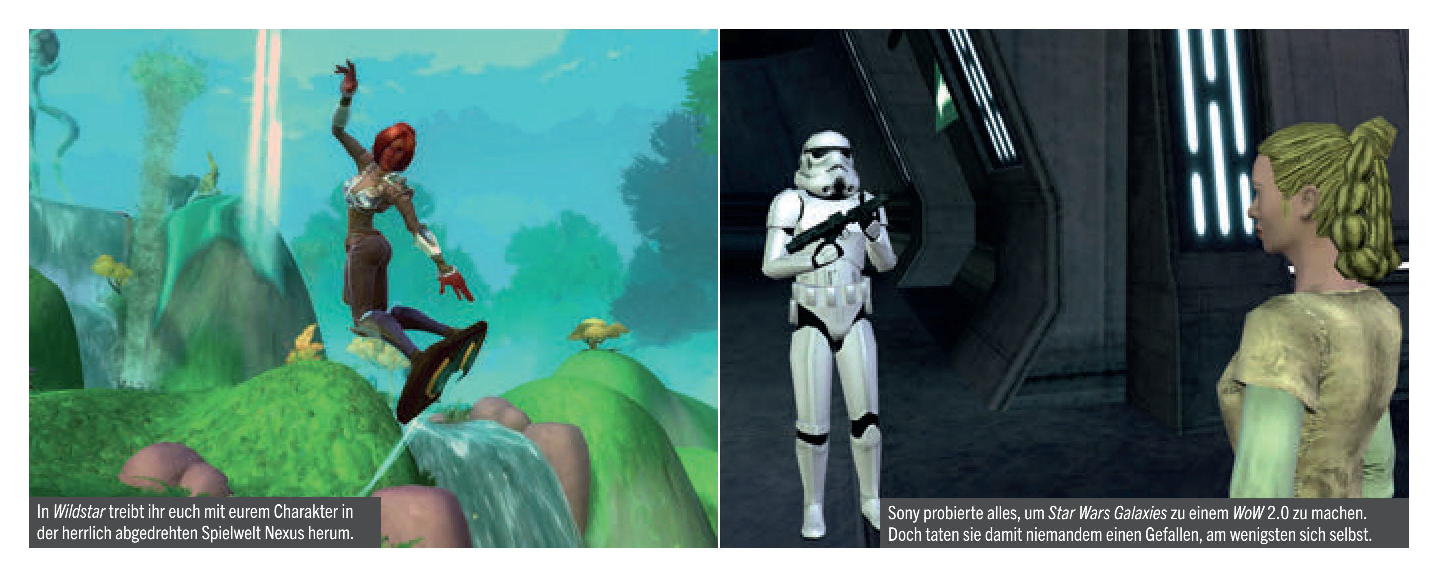
The *Elder Scrolls Online* ist zwar ein traditionelles MMORPG, doch dank des abwechslungsreichen Quest-Designs fühlt es sich zeitweise mehr nach *Skyrim* denn *WoW* an.

regelrechten MMO-Hype, der bis heute anhält. Doch erdrückt der Blizzard-Titel mit seiner Dominanz auch den Mut der Entwickler und Publisher, Neues auszuprobieren und Innovationen zu schaffen. Doch wie lange wird das so bleiben?

Ständig kommen neue MMORPGs auf den Markt, die vom Erfolgskuchen naschen möchten. Darunter große Blockbuster-Produktionen wie *TESO*, die sich in einzelnen Bereichen klar von WoW abgrenzen wollen. Zudem zeigen qualitativ hochwertig produzierte Free2Play-Titel wie *Planetside 2*, dass „kostenlos" nicht immer auch „billig" sein muss. Gleichzeitig wird der Genre-König immer älter. Noch ist die Zeit nicht gekommen, um einer neuen Generation von MMOGs das Feld zu überlassen, schließlich wartet mit *Warlords of Draenor* bereits die fünfte WoW-Erweiterung auf ihre Veröffentlichung. Doch haben wir das Gefühl, dass der eine oder andere Entwickler gerade Blut riecht und seine Chance wittert.

Spieler-Content als Lösung

Voller Hoffnung scheint etwa Sony Online Entertainment zu sein, das bereits mit *Everquest 2* in direkter Konkurrenz zu *WoW* stand. Damals musste sich das Unternehmen geschlagen geben, doch hat es mit *Everquest Next* bereits das nächste heiße Eisen im Feuer. Dieses Mal will man keinen *WoW*-Klon auf den Markt werfen, sondern ein Fantasy-Rollenspiel schaffen, das den Spielern die Möglichkeit gibt, selbstständig neue Inhalte zu kreieren. So wollen die Verantwortlichen von Sony ein typisches Problem von Online-Rollenspielen umgehen, wie Clint Worley, Executive Producer von SOE, verrät: „Der Spielinhalt, an dem wir vier Jahre arbeiten, wird von den Spielern in weniger als einem Jahr durchgespielt. Selbst mit hundert Entwicklern können wir neue Inhalte nicht so schnell fertigstellen, wie die Spieler sie konsumieren. Da sie zudem jederzeit zu einem anderen Spiel wechseln können, sind wir in einer ziemlich verzwickten und unbefriedigenden Lage." Aus seiner Sicht lässt sich dieses Problem nur lösen, wenn Spieler die Möglichkeit besitzen, selbstständig für Nachschub zu sorgen. Das hat bei *Minecraft* gut funktioniert, warum nicht auch in einem MMORPG? „Mit *Everquest Next* und *Landmark* erhalten die Spieler Werkzeuge, mit denen sie die Welt nach ihren eigenen Vorstellungen verändern können. Wir geben ihnen nicht vor, was sie zu tun und zu lassen haben", erklärt er weiter. „Ich den-



In *Wildstar* treibt ihr euch mit eurem Charakter in der herrlich abgedrehten Spielwelt Nexus herum.

Sony probierte alles, um *Star Wars Galaxies* zu einem *WoW* 2.0 zu machen. Doch taten sie damit niemandem einen Gefallen, am wenigsten sich selbst.

ke, wir werden so etwas in Zukunft immer öfter sehen, denn aus kaufmännischer Sicht ist das der einzig sinnvolle Weg."

Effizienz vs. Spaß

Die Carbine Studios verfolgen mit *Wildstar* genau den gegensätzlichen Weg und wollen keineswegs das Rad neu erfinden, sondern all die Dinge, die bereits gut funktioniert haben, zu einem logischen Ganzen zusammenführen. Jeremy Gaffney, Executive Producer von *Wildstar*, betont sogar, dass viele Spieler mit Freiheit gar nichts anzufangen wissen: ,,Als ich damals das erste *Everquest* gespielt habe, besuchte ich oft eine ganz bestimmte Instanz. Dort farmte ich immer und immer wieder denselben Boss ab, der mit etwas Glück meinen Wunschgegenstand dabeihaben konnte. Es war langweilig, aber effizient. Eines Tages haben wir aus einer Laune heraus dann doch den kompletten Dungeon gemacht. Wir kämpften uns von Raum zu Raum, forderten jeden Boss heraus, starben unzählige Male und meisterten schließlich die gesamte Instanz. Wir taten endlich genau das, was die Entwickler von uns sehen wollten – und wir hatten unglaublich viel Spaß dabei.

Am nächsten Tag farmten wir aber wieder vier Stunden lang ein und denselben Boss ab, weil ich endlich diesen Gegenstand haben wollte. Es war total egal, dass wir am Vortag so viel Spaß hatten. Spieler machen das, was effizient ist und nicht das, was eigentlich am meisten Spaß macht."


Die nächste *WoW*-Erweiterung *Warlords of Draenor* soll an die Erfolge von *Burning-Crusade*-Ära anknüpfen.

Neu, aber mit Feinschliff

Die Kunst ist es also, Inhalte zu schaffen, die attraktiv genug sind, um den Spieler anzulocken, und die gleichzeitig unwiderstehlich genug sind, damit er auch dann am Ball bleibt, wenn er die Inhalte bereits einmal erlebt hat. Das Entwicklerteam von *Wildstar* versucht diesen Balanceakt zu meistern, indem sie neue Ideen mit bewährten Elementen verknüpfen. ,,In *Wildstar* gibt es die Kriegsbasis und das ist für uns ein unglaublich spannendes und wichtiges Feature, weil es einfach etwas total Neues ist", beschreibt Gaffney eines der wichtigsten Schüsselelemente des Spiels. ,,Wir vermischen die Möglichkeit, Städte zu bauen, mit PvP-Elementen und Sandbox-Gameplay. So etwas gab es noch nicht und genau damit schnappen wir uns die Aufmerksamkeit der Spieler. Genauso wichtig ist es aber, dass sich das Feature dank ausreichend Feinschliff perfekt anfühlt und gut funktioniert. Mit Neuerungen holt man sich die Aufmerksamkeit der Spieler, der Feinschliff sorgt dafür, dass sie bleiben."

Der nächste Schritt

So gut die Ideen von Carbine Studios auch klingen: Es gab in der Vergangenheit viele MMORPGs, die mit ähnlich guten Vorsätzen und Plänen auf ganzer Linie scheiterten. Doch was ist die Alternative zum traditionellen Online-Rollenspiel? ,,Ich rechne mit einer Ausweitung von MMO-Elementen auf weitere Spiele-Genres", spekuliert Matt Higby, Creative Director des MMO-Team-Shooters *Planetside 2*. „Bis heute gab es noch kein echtes MMO-Echtzeitstrategie-Spiel oder einen MMO-Flugsimulator. Es gibt noch vieles, das nicht ausprobiert wurde.

Bereits in den nächsten Monaten erwarten uns einige MMO-Hybride wie *The Division*, *The Crew* oder *Destiny*. Solche Spiele werden wir in Zukunft immer öfter sehen." In dieselbe Kerbe schlägt auch Worley. „Das Genre wird reifer und passt sich an", sagt er. „Damals hatten Spieler nur wenige Optionen und spielten häufig das, was vor ihrer Nase lag. Heutzutage gibt es jedoch so viele Möglichkeiten, dass wir alle einen Gang hochschalten müssen. So langsam bröckeln die vorgefassten Ansichten darüber, wie ein MMORPG auszusehen hat,


Im April 2014 wurde *Star Trek Online* mit Staffel 9 unter anderem um eine neue Kampagnen-Episode erweitert.

Blizzard Entertainment Highlights

Record Q1 results; BlizzCon coming in November



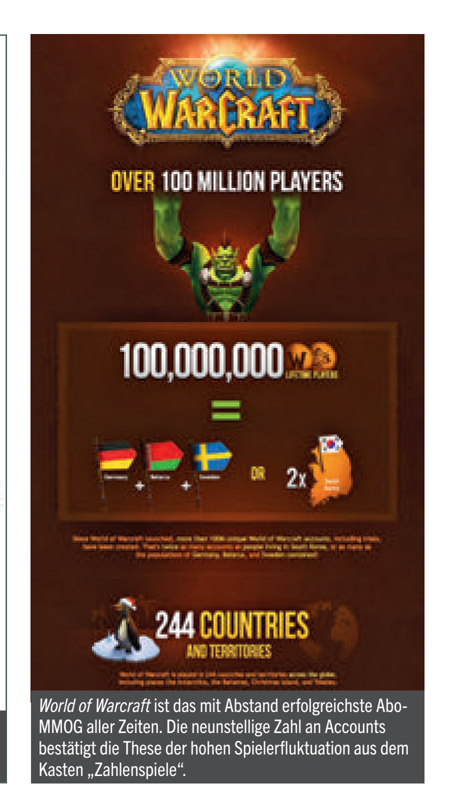
Launched March 25, 2014 on Windows and Mac
Over 2.7M sold through in first week – top selling PC game of 2014*
Content updates and console versions in development

Ended Q1 with approximately 7.6 million subscribers
Fifth expansion, Warlords of Draenor, expected to launch 2H 2014
Over 1M pre-sales to date, alpha test coming soon

New free-to-play digital collectible card game for Windows, Mac, and iPad
Launched March 11 on PC, and April 16 on iPad
Over 10M registered; more content and platforms coming in 2014

New free-to-play online hero brawler for PC
Currently in limited technical alpha testing

Der Winter naht … und mit ihm auch *Warlords of Draenor*. Bereits jetzt haben über eine Millionen Spieler das *WoW*-Add-on vorbestellt.



World of Warcraft ist das mit Abstand erfolgreichste Abo-MMOG aller Zeiten. Die neunstellige Zahl an Accounts bestätigt die These der hohen Spielerfluktuation aus dem Kasten „Zahlenspiele“.

und nur so können wir das Genre voranbringen.“

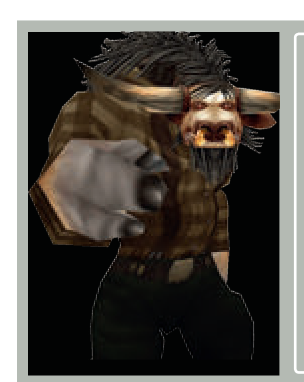
Für Gaffney ist klar, dass die Spielerfahrung eines Online-Spiels bald wichtiger sein wird als irgendwelche Gameplay-Elemente: „Schaut euch nur mal Twitch an. Die Möglichkeit des Zuschauens ist ein unglaublich spannendes Thema, doch kann ich mich nicht an ein Spiel erinnern, in dem dieser Aspekt ein fundamentaler Teil des Spiels und der Spielerfahrung ist.“ Interessanterweise ist Rob Pardo derselben Meinung, nur dass Blizzard diese Idee schon vor Jahren als oberstes Firmengebot ausgerufen hat: „Es gibt einen Grund, warum das Unternehmen nicht Blizzard Games, sondern Blizzard Entertainment heißt: Es ist unsere Passion, die epischsten und unterhaltsamsten Erlebnisse aller Zeiten zu erschaffen – die Spiele an sich sind dafür nur Mittel zum Zweck.“

Doch zurück zu Gaffney. Er sieht die größte Chance des Genres in der Art und Weise, wie Online-Rollenspiele heutzutage wahrgenommen werden: „Viele Spieler sind mit MMORPGs aufgewachsen. Sie sehen das Genre nicht als merkwürdig an, wie es vielleicht deren Eltern noch gemacht haben. Jetzt ist es das merkwürdige Genre, mit dem sie selbst Zeit verbringen, während ihre Kids anderen merkwürdigen Kram machen“, erzählt Gaffney lachend. „Das spiegelt sich auch in der Industrie wider. Viele Spiele werden immer einfacher, weil viele Spieler erwachsen geworden sind und statt 40 Stunden nur noch acht Stunden die Woche spielen können. Vielleicht wird es der nächste Schritt der Evolution sein, dass sie ihren Kindern Geld geben, weil sie für ihren Helden im Spiel Gold gefarmt haben.“

Ihr kommt zu Wort

Natürlich interessiert uns nicht nur die Meinung der Entwickler, denn am Ende des Tages sind die Spieler entscheidend für den Erfolg oder Misserfolg eines MMORPGs. Daher fragte unser Schwestermagazin PC Games MMORE auf Facebook nach, was Spieler über das Thema denken, und das Ergebnis wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten. In der ersten Frage ging es um den Einfluss von *WoW* auf das MMO-Genre und ob dieser eher positiver oder negativer Natur war. Viele der Umfrageteilnehmer antworteten, dass *WoW* das Genre überhaupt erst aus der Nische geholt hat (das sagten fast 40 Prozent aller Teilnehmer) und dass es Spiele wie *TESO* oder *Wildstar* nur wegen des Erfolgs von WoW gibt (15 %). Die restlichen etwa 45 Prozent finden dagegen, dass sich der negative Einfluss von WoW stärker auswirkt, etwa weil jedes neue MMORPG zwangsläufig mit dem Blizzard-Titel verglichen wird und deswegen nur scheitern kann. Interessanterweise glauben dennoch die meisten Leser, dass die Konkurrenz nur deshalb so schlecht abschneidet, weil sie häufig mit zu vielen Fehlern und Schwächen den Markt betritt (49 Prozent). Beim Blick in die Zukunft sind sich fast alle einig: *WoW* wird das Genre dominieren, bis Blizzard den Stecker zieht (35 Prozent) oder der kalifornische Entwickler ein neues Online-Rollenspiel auf den Markt wirft (38 Prozent). Nur neun Prozent aller Teilnehmer glauben, dass ein Konkurrenzprodukt aus eigener Kraft den Thron übernehmen kann. Die Verantwortlichen von Carbine Studios müssen den- noch nicht die Flinte ins Korn werfen, denn immerhin 68 Prozent der Spieler meinen, dass *Wildstar* sich über einen längeren Zeitraum auf dem Markt durchsetzen kann.

Abschließend noch ein letzter Blick in die Zukunft: Etwa 36 Prozent der Abstimmenden der Umfrage glauben, dass kein MMORPG mehr eine zweistellige Millionenzahl an Spielern erreichen wird. Weitere 26 Prozent ergänzen, dass Free-2Play sich immer mehr durchsetzen wird. 16 Prozent tippen schließlich darauf, dass die Server für *World of Warcraft* mindestens bis 2050 online bleiben. Wenn diese Leser wirklich recht behalten sollten, dann geben wir einen aus! Auf *WoW* – und das 50. Jubiläum der Kollegen von PC Games MMORE. Das könnt ihr uns glauben! ❑



„Ohne *WoW* gäbe es viele MMOGs nicht. Leider scheinen die Nachfolger nicht aus den Fehlern von *WoW* zu lernen, sondern diese ständig zu wiederholen.“

Marc Franz, Facebook

Watch Dogs

Ubisofts Action-Thriller *Watch Dogs* ist kein wahnsinnig kompliziertes Spiel, stellenweise aber durchaus anspruchsvoll. Wir haben für euch zahlreiche Tipps zusammengestellt, die euch den Fortschritt in *Watch Dogs* sehr erleichtern werden (siehe unten). Darüber hinaus verraten wir euch, wie ihr in nur wenigen Minuten gleich zu Beginn des Spiels die so wichtige Fokus-Fähigkeit Aidens ausbauen könnt. Um dies zu bewerkstelligen, müsst ihr lediglich zehn einfache Schachpuzzles lösen (ab Seite 119). Am Ende dieses Watch-Dogs-Tipps-Specials erwarten euch zudem nützliche Tipps, mit denen ihr problemlos alle im virtuellen Chicago versteckten QR-Codes findet. ❑

GRUNDLAGEN- UND PROFI-TIPPS

FOKUS...

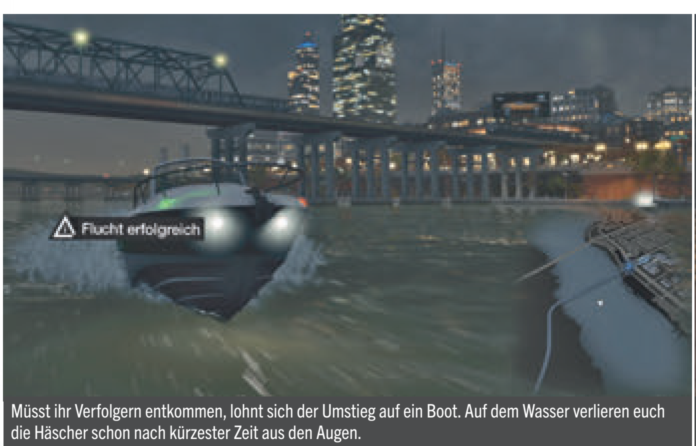
• Ermöglicht koordinierte Manöver in dichtem Verkehr und gewährt euch ausreichend Zeit für das Hacken während einer Verfolgungsjagd
• Beim Schießen für gezielte Treffer mit allen Waffen einsetzen. Kopftreffer geben mehr Erfahrung als reguläre Körpertreffer.
• Fokus kann durch Einnahme von Getränken (erhältlich in Bars, Restaurants usw.) verlängert werden.
• Wichtiger Skill: Mit „Verlangsamter Fokus" könnt ihr bei Fokus-Nutzung die Zeit noch stärker verlangsamen.

GELD VERDIENEN BZW. SPAREN

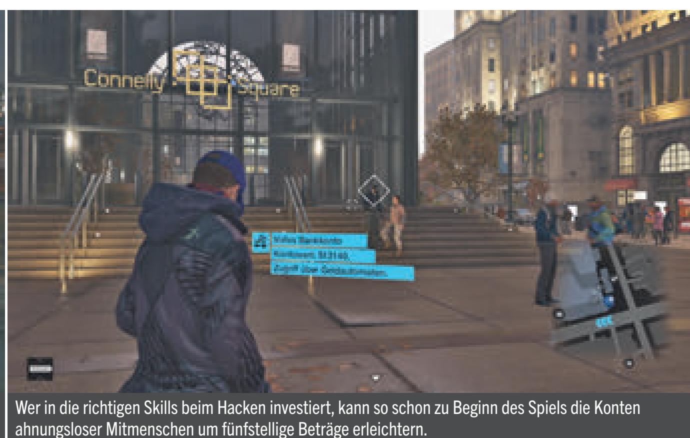
• Viel Geld durch das Hacken von Passanten farmen: Ihr benötigt 12 Skillpunkte, um den entsprechenden Skilltree auszubauen. So findet ihr viele Charaktere mit fünfstelligen Beträgen auf dem Konto. Ebenfalls sinnvoll: „Profiler-Optimierung" skillen. So werden hackbare Passanten auch ohne Profiling markiert.
• Kein Geld für niedrigstufige Waffen ausgeben. Diese erhält man im Rahmen von Story-Missionen. Lieber auf die Fünf-Sterne-Waffen sparen.
• Kein Geld für billige Autos verschwenden. Das Geld lieber sparen und im Bedarfsfall in Fahrzeuge mit sehr guten Grundwerten investieren (hohe Beschleunigung, bestes Handling und große Robustheit).

VERFOLGUNGSJAGDEN

• Wenn möglich: ein Motorrad nutzen, um den Verfolgern zu entkommen. So könnt ihr Poller umfahren und Gegner mit den Blockaden aufhalten oder ausschalten.
• Werdet ihr von einem Helikopter verfolgt, könnt ihr ihn abschütteln, indem ihr die Straßen nehmt, die unter der Hochbahn verlaufen. Außerdem lohnt sich, bereits früh in den Skill „Helikopter-Abschaltung"



Müsst ihr Verfolgern entkommen, lohnt sich der Umstieg auf ein Boot. Auf dem Wasser verlieren euch die Häscher schon nach kürzester Zeit aus den Augen.



Wer in die richtigen Skills beim Hacken investiert, kann so schon zu Beginn des Spiels die Konten ahnungsloser Mitmenschen um fünfstellige Beträge erleichtern.



Gang-Konvois mit mehreren Fahrzeugen lassen sich ganz einfach mit Haftbomben auf der Straße und einem gut gezielten Schuss aus dem Granatwerfer erledigen.



Mit Hilfe der Fokus-Fähigkeit behaltet ihr die Tricks des Hütchenspielers genau im Auge. Wer es schafft, drei Levels zu überstehen, der wird mit Bonus-Erfahrungspunkten belohnt.

zu investieren. Damit könnt ihr die fliegenden Plagegeister hacken und sie für einige Sekunden ausschalten.

- Befindet ihr euch in der Nähe eines Gewässers? Dann einfach ein Boot schnappen und rausfahren. Die Polizeifahrzeuge brechen dann die Verfolgung ab.
- Befindet ihr euch in der Nähe einer Bahn-Station? Einfach mit der Bahn fliehen und ihr seid in Sicherheit.
- Für lange Verfolgungen wird eine große Akkureserve des Smartphones benötigt. Daher: frühzeitig in „Zusatzakku“-Skills investieren.

KÄMPFE

- Früh den Skill „Verstärkungsrufe deaktivieren“ kaufen, so bleibt die Anzahl der Gegner überschaubar.
- Pistolen sind die beste Waffenwahl für einzelne Gegner. Sie sind auch auf Distanz sehr präzise und einfacher zu handhaben als Scharfschützengewehre, da sie weniger Rückstoß haben. Erwerbt deshalb sehr früh den Skill „Pistolen-Experte“!
- Für Kämpfe gegen Gegnergruppen oder Fahrzeuge lohnt sich die Anschaffung eines Granatwerfers. Mit diesem schaltet ihr Fahrzeuge mit nur einem Schuss aus. Bei Missionen mit Gangkonvois empfiehlt es sich, bestimmte Straßen mit Haftbomben zu verminen, um gezielt gleich mehrere Fahrzeuge auf einmal auszuschalten.

TAKEDOWN-MISSIONEN

- Fahrzeuge: Ein akustisches Signal und die Meldung „Neutralsieren“ beim Hack sagen euch, wann ihr Fahrzeuge sofort ausschalten könnt.
- Personen: Neben den normalen Takedowns per Schlagstock könnt ihr auch einfach über ein Hindernis springen, hinter dem ein Gegner steht. So schaltet ihr ihn sofort aus.

HERSTELLBARES

- Alle Komponenten immer sofort verbauen, bis ihr über die maximale Anzahl an Tools verfügt. So stellt ihr sicher, dass ihr gefundene Materialien auch einsammeln könnt.
- Bereits früh in Splittergranaten und USVs investieren. Vor allem im Kampf verschaffen die Sprengstoffe einen enormen Vorteil gegen große Gegnergruppen.

SCHLEICHEN

- Mit Hack-Aktionen oder Ködern Gegner anlocken und diese dann im Nahkampf ausschalten.
- Kameras nutzen, um alle Gegner im Gebiet zu markieren.
- Unbedingt schallgedämpfte Spec-Ops-Waffen besorgen.

NEBENAUFGABEN

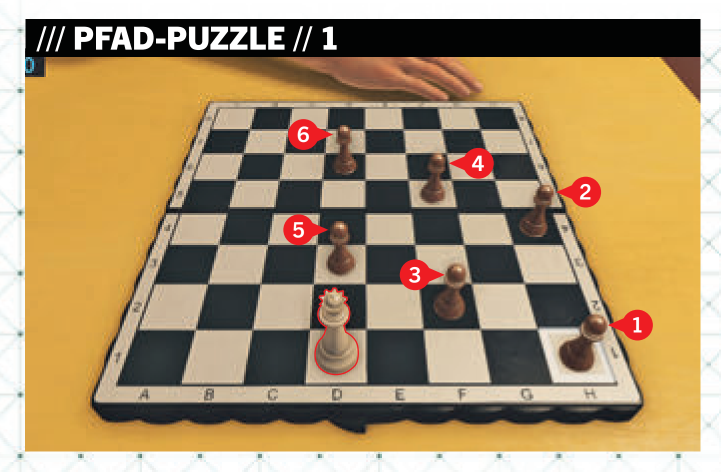
Über Sammelaufgaben und Nebenaufträge erhaltet ihr Zugriff auf wertvolle Belohnungen. Neben neuen Fahrzeugen und mächtigen Waffen bekommt ihr Zugang zu bestimmten Skills. Diese Nebenaufgaben lohnen sich am meisten:

- Schachspielen (Fokus-Fähigkeit ausbauen)
- Hütchen-Spiel (Bonus-XP)
- Audiologs sammeln (Bonus-XP)
- NVZN-Minispiel (Erhöhte Genauigkeit bei allen Automatikwaffen)
- Gangverstecke (Erhöhte Nachladegeschwindigkeit für alle Waffen)
- Fixer-Aufträge (mehr Schaden bei Fahrzeugzusammenstößen)
- Erkannte Verbrechen (beschleunigter Waffenwechsel)
- Gang-Konvois (Fokus wird bei niedriger Gesundheit aufgefüllt)

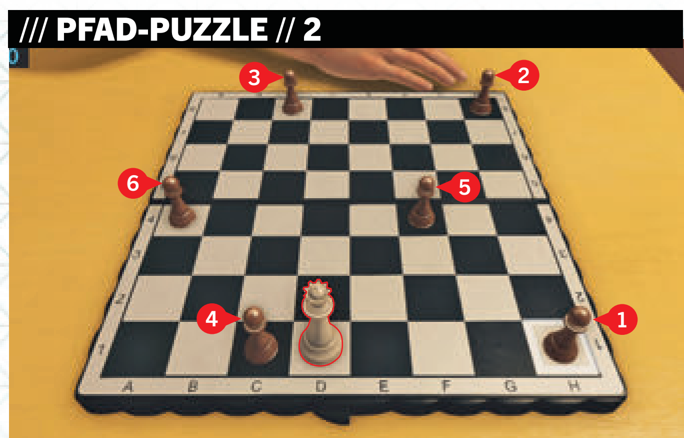
FOKUS MAXIMIEREN? SCHACH SPIELEN!

Die Fokus-Fähigkeit ist eine der stärksten Waffen von Aiden. Um die Dauer dieser Fertigkeit enorm zu steigern, müsst ihr lediglich zehn der insgesamt 70 Schachherausforderungen meistern. Am einfachsten geht das mit den sehr simplen Pfad-Puzzles gleich im ersten Stadtteil. Wir verraten, in welcher Reihenfolge die Bauern geschlagen werden müssen, um eine Herausforderung mit drei Sternen zu bestehen.

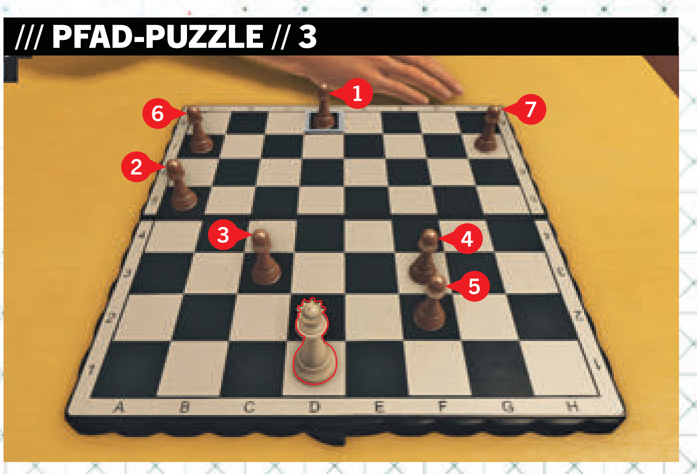
/// PFAD-PUZZLE // 1



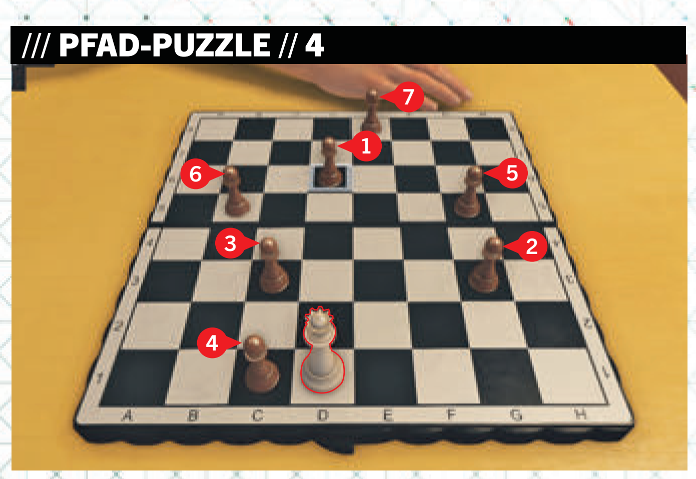
/// PFAD-PUZZLE // 2



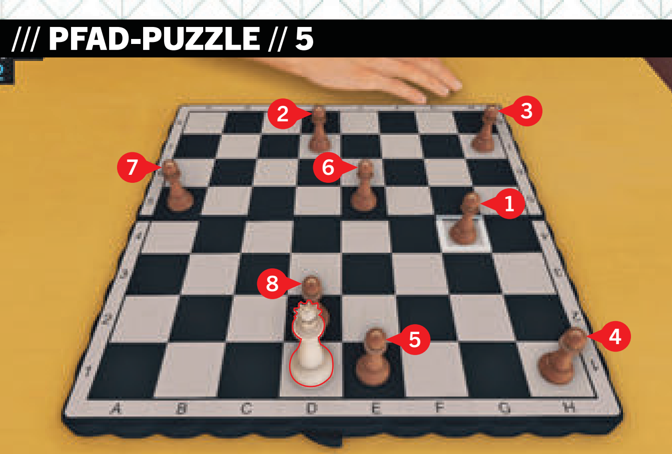
/// PFAD-PUZZLE // 3



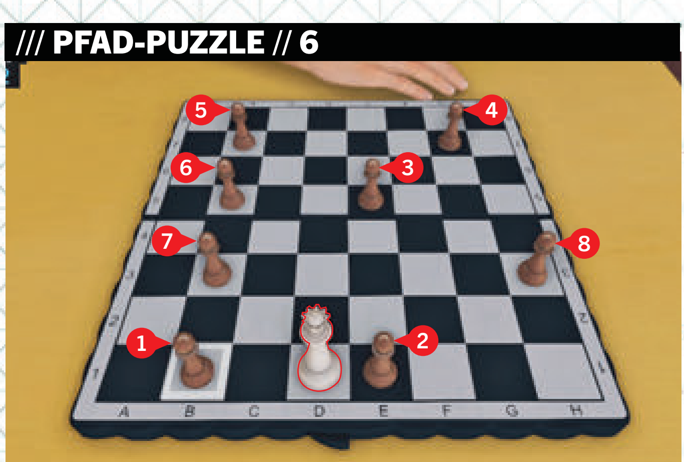
/// PFAD-PUZZLE // 4



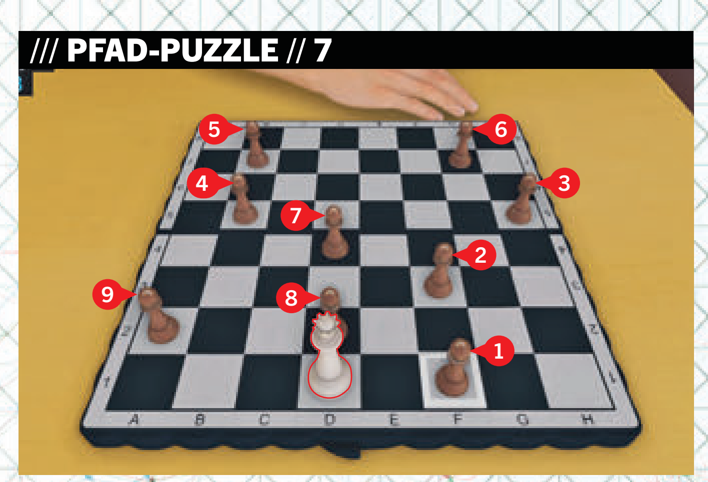
/// PFAD-PUZZLE // 5



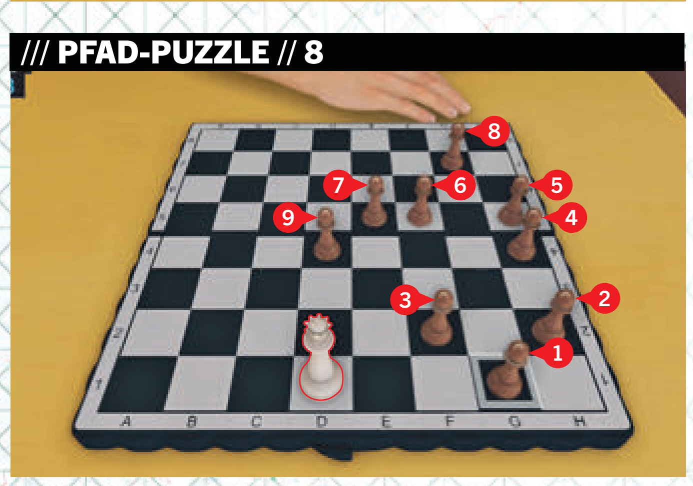
/// PFAD-PUZZLE // 6



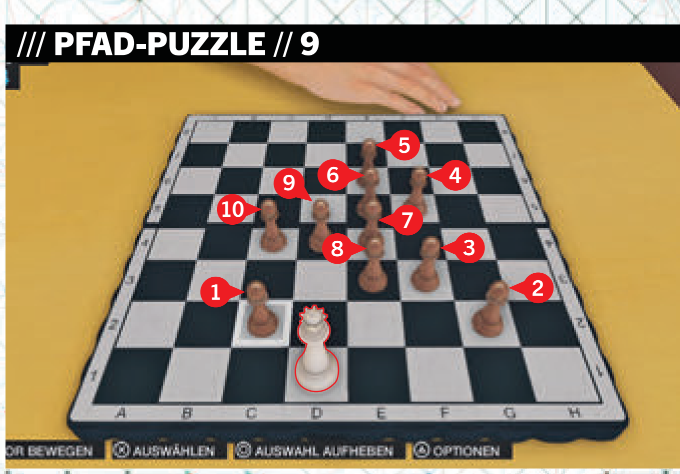
/// PFAD-PUZZLE // 7



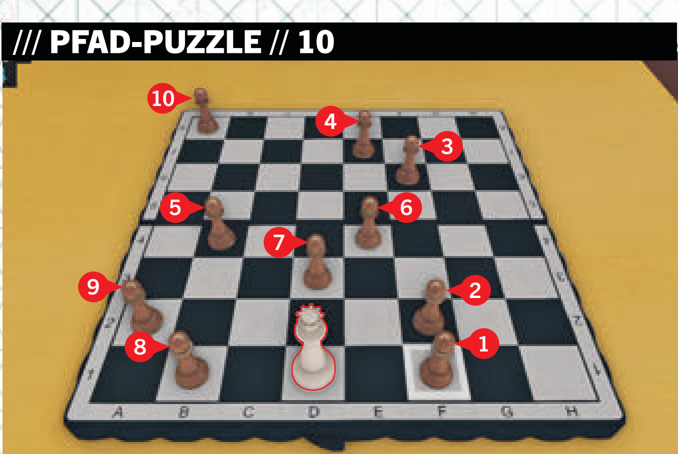
/// PFAD-PUZZLE // 8



/// PFAD-PUZZLE // 9



/// PFAD-PUZZLE // 10



SO FINDET IHR ALLE 16 QR-CODES

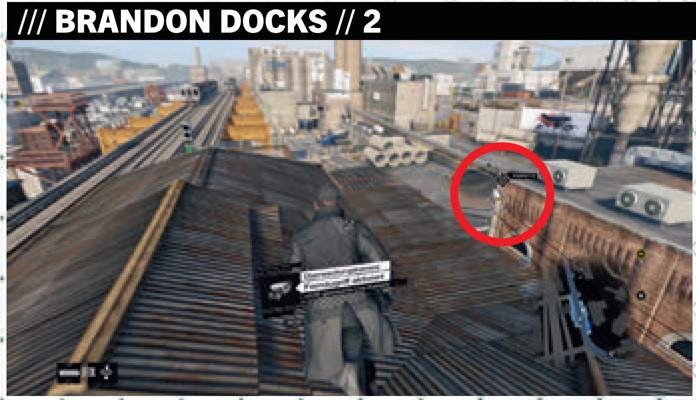
Wer alle 16 QR-Codes in *Watch Dogs* findet, schaltet so eine coole Bonusmission frei. Das ist gar nicht mal so einfach: Um einen QR-Code scannen zu können, müsst ihr die eine Überwachungskamera finden, von der aus man ihn komplett sehen kann. Mit unseren beiden Bildern zu jedem Code solltet ihr aber keinerlei Probleme haben, die entsprechenden Orte zu finden.

/// BRANDON DOCKS // 1





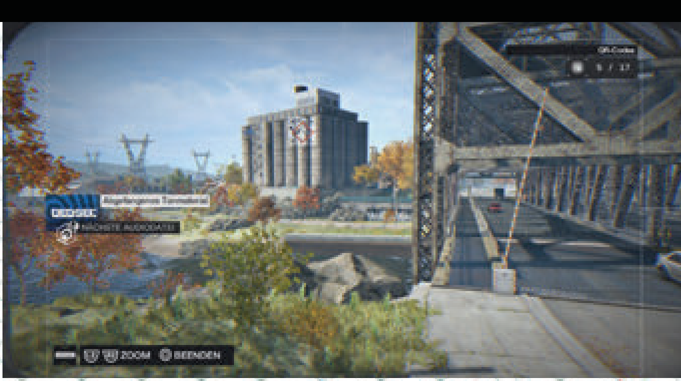
/// BRANDON DOCKS // 2



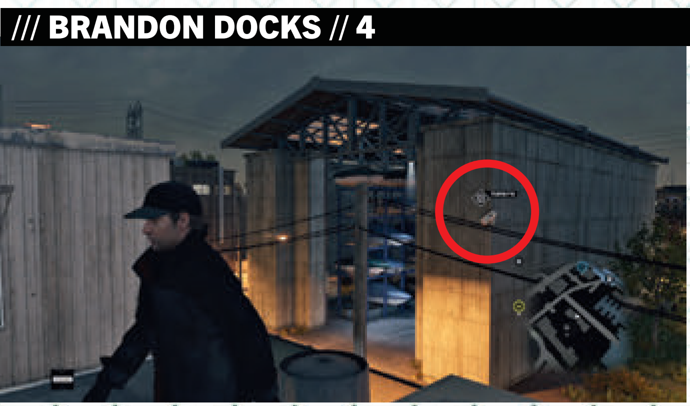


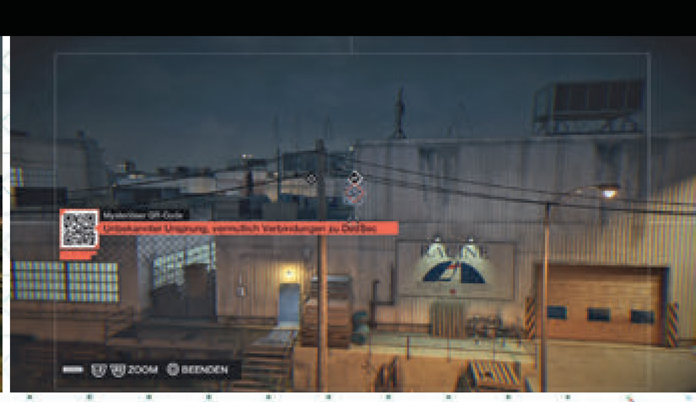
/// BRANDON DOCKS // 3





/// BRANDON DOCKS // 4





/// MAD MILE // 1





/// MAD MILE // 2





/// MAD MILE // 3



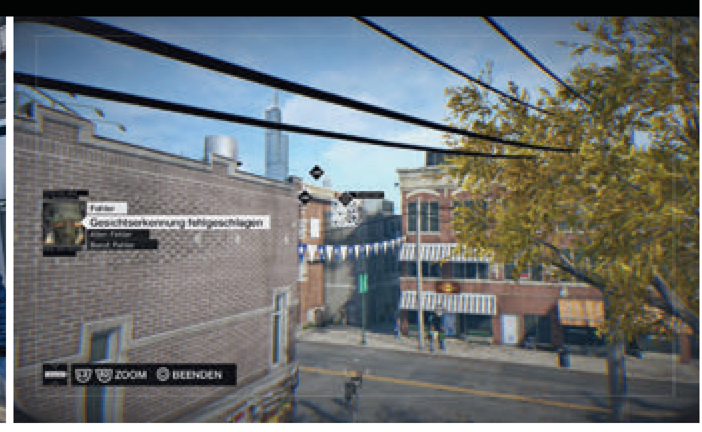


/// PARKER SQUARE // 1

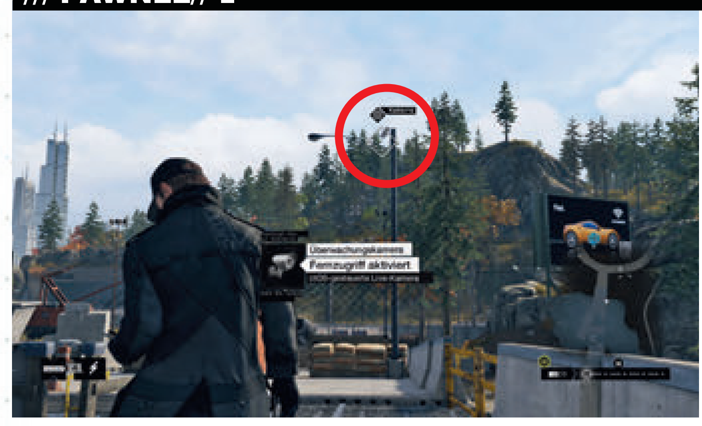




/// PARKER SQUARE // 2



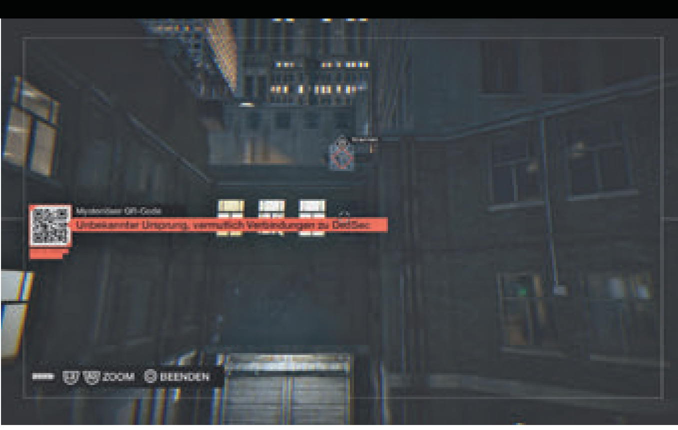
/// PAWNEE// 1





/// THE LOOP // 1







/// THE LOOP // 2





/// THE LOOP // 3



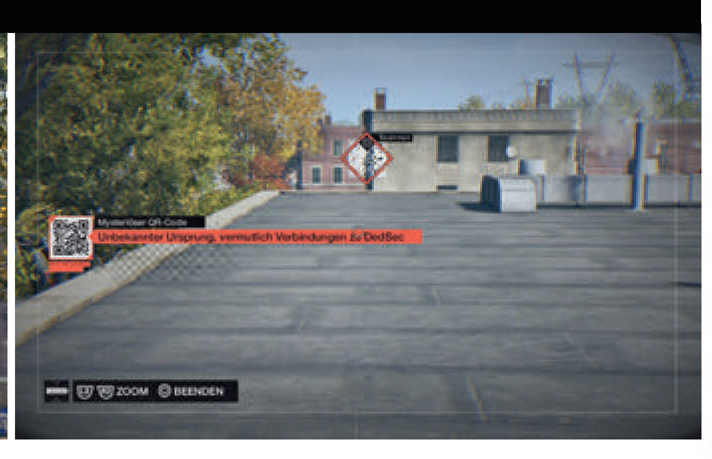

/// THE LOOP // 4





/// THE WARDS // 1





/// THE WARDS // 2